PC - SONY - SEGA - NINTENDO

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VIII.évfolyam, 6.szám, 1997. június



ELŐZETES

AGE OF EMPIRES
DARK REIGN

A DUKE-KLÓNOK RENESZÁNSZA!

REDNECK RAMPAGE
EXHUMED

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Két év múlva Twinsen visszatér hozzánk egy ''kicsit'' nagyobb kalandban.

COMANCHE 3

Talán minden idők leglátványosabb harci szimulátora.De hogy a legjobb, az biztos!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD	19999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADAMS FAMILY	5900	HARLEY'S ADVENTURE	5900
AMAZING TENNIS	5900	HOLE IN 1 GOLF	5900
AXELAY	5900	JAMES BOND JR.	5900
BEST OF THE BEST C.K.	6900	KENDO RAGE	5900
COOL WORLD	6900	PHALANX	5900
CRAZY CHASE	5900	PUSH OVER	3500
D FORCE	5900	THE UNTOUCHABLES	5900
DOUBLE DRAGON V	9900	ULT!MATE FIGHTER	5900
F ZERO	5900	X KALIBER 2097	8900
FIRE POWER 2000	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX & OBELIX	12900	PAPERBOY 2	5900
BEAVIS & BUTTHEAD	9900	POWER PIGS	12900
BIG SKY TROOPER	11900	PREHISTORIC MAN	9900
BOOGERMAN	12900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
BRUTAL	9900	REAL MONSTERS	9900
DEEP SPACE 9	13900	REVOLUTION X	12900
DONKEY KONG COUNT.	14900	SECRET OF EVERMORE	14900
DONKEY KONG COUNT.2	14900	SMURFS	11900
DONKEY KONG COUNT.3	14900	SMURFS 2	12900
DOOM	9900	SOCCER KID	9900
EARTHWORM JIM	12900	SUPER MARIO KART	9900
EARTHWORM JIM 2	12900	SUPER MARIO LAND 2	
FIFA 97	HIVJ	YOSHI S ISLAND	14900
HAGANE	7900	SUPER MARIO WORLD	9900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER STAR WARS	7900
KIRBY FUNPACK	14900	TINTIN 2	HIVJ
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	9900
LUCKY LUKE	HIVJ	WEAPONLORD	12900
MICKEY MANIA	9900	WILD GUNS	9900
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9900	WORMS	12900
NBA LIVE 97	14900		

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	11999

JÁTÉKOK

ALADDIN	6900	QUARTH	2900
ALÍEN 3	6900	RACE DAYS	6900
ASTERIX	6900	ROBOCOP VS TERM.	6900
BOMBJACK	HIVJ	SMURFS	6900
CONTRA ALIEN WARS	6900	SMURFS 2	7900
DIG DUG	2900	SPIROU	HIVJ
DONKEY KONG LAND	6900	STAR WARS	5900
DONKEY KONG LAND 2	6900	STOP THAT ROACH	2900
FIST OF NORTHSTAR	5900	STREET RACER	6900
IRONMAN XO MANOWAR	6900	SUPER MARIO LAND	4900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	SUPER MARIO LAND 2	5900
LUCKY LUKE	6900	SUPER MARIO PICROSS	5900
MORTAL KOMBAT III	6900	TARZAN	6900
NIGEL MANSELL	6900	TINTIN IN TIBET	HIVJ
OBELIX	6900	WAVE RACE	4900
PINBALL MANIA	5900	WORMS	7900
PINOCCHIO	7900	WWF RAW	5900

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999
COMMODORE JOY - ATTACK	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999
PC JOY - ACTION PAD	4999
PC JOY - COMPETITION PRO	3999
PC JOY - EXPLORER PAD	5999
PC JOY - FX3000	6999
PC JOY - MAGNUM 6	9999
PC JOY - MASTER PAD	5999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - POWER PAD PRO	7999
PC JOY - SABRE	5999
PC JOY - SABRE PRO	6999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	9999
PC JOY - TORNADO	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD	19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	OUTRUNNERS	5900
NFL 94 FOOTBALL	5900	SOCKET	7900
ONSLAUGHT	6900	SUBTERRANIA	5900
OUTRUN 2019	5900	WIMBLEDON TENNIS	5900

PAL CARTRIDGE-OK

AERO ACROBAT	5900	MARSUPILAMI	5900
BATMAN FOREVER	7900	MEGA BOMBERMAN	5900
BATTLE FRENZY	6900	MEGA MAN WILLY WARS	11900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	MS PACMAN	7900
BONANZA BROS	5900	NBA LIVE 96	12900
BOOGERMAN	5900	NHL 97	12900
BUBBLE &SQUEAK	6900	NHL HOCKEY 96	11900
CASTLEVANIA	7900	OOZE	5900
CHAKAN	4900	OTTIFANTS	8900
CHESTER CHEETAH	5900	PAPERBOY	7900
COMIX ZONE	5900	PITFALL	5900
DEEP SPACE 9	12900	REAL MONSTERS	7900
DESERT STRIKE	6900	REVOLUTON X	9900
DRAGON'S REVENGE	7900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
DRAGONS FURY	5900	SHADOW OF BEAST	6900
DYNAMITE HEADY	9900	SHAQ FU	5900
ECCO THE DOLPHIN	7900	SKELETON KREW	12900
EX MUTANTS	6900	SMURFS 2	11900
EXO SQUAD	11900	SPARKSTER	9900
FLASHBACK	5900	SPIROU	7900
GENERAL CHAOS	5900	SPOT GOES TO	
HOOK	7900	HOLLYWOOD	12900
INC. CRASH DUMMIES	7900	SUPER SKIDMARKS	11900
INCREDIBLE HULK	6900	SUPER WRESTLEMANIA	4900
INT. SUP.STAR SOCCER	13900	TOUGHMAN CONTEST	6900
IZZY' S QUEST	11900	TOYS	5900
JAMES POND II	5900	TREASURE LAND ADVENTURE	5900
LIGHT CRUSADER	6900	VECTORMAN	5900
LION KING	9900	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900
LOST VIKINGS	7900		

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY TÖLTHETŐ ELEM	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos)	2999
MS JOY - CONTROL PAD	1999
NES ACTION REPLAY	5999
SFX 64 UNIVERSAL GAME ADAPTER	HIVJ
N64 X TENDER JOY HOSSZABÍTÓ	HIVJ
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	7999
NINTENDÓ 64 JOYSTICK	9999
PSX X-TENDER JOY HOSSZABÍTÓ	HIVJ
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1999
PSX-SATURN VRF1 X-CELLERATOR+PEDALS	HIVJ
PSX ARCADE STICK	9999
PSX CONTROL STATION PAD	3999
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	4999
PSX MEMÓRIA KÁRTYA TÖBB SZÍNBEN	HIVJ
PSX PREDATOR GUN	9999
PSX RF KÁBEL	HIVJ
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	HIVJ
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6999
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999
SATURN PREDATOR GUN	9999
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPRINT PAD	3999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SUPER GAME BOY	9999

N64

CARTRIDGE-OK

CRUSIN USA /NTSC	HIVJ
FIFA 64	HIVJ
ISS SOCCER DELUXE	HIVJ
KILLER INSTINCT GOLD	HIVJ
PILOT WINGS 64	HIVJ
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	HIVJ
SUPER MARIO	HIVJ
SUPER MARIO KARTT	HIVJ
TUROK DINOSAUR HUNTER	HIVJ
WAVE RACER	HIVJ

ANGOL ÚJSÁGOK

PC GAMER+CD	1599	EGM2	999
PC FORMAT+CD	1599	SEGA SATURN OFFICIAL	999
EDGE	999	PSX OFFICIAL+CD	1999
EGM	999	N64 MAGAZINE	999

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

ACROJET	699	MYTH	699
ALIEN 3	999	NEIGHBOURS	699
ARKANOID	699	NIGHTSHIFT	299
ARMALYTE	699	NINJA RABBITS	699
BADLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARON	699	PIRATES	999
CALIFORNIA GAMES	699	PUFFY S SAGA	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	Q10 TANK BUSTER	699
CONTINENTAL CIRCUS	699	QUEDEX	299
CRACKDOWN	699	RICK DANGEROUS 2	299
DELTA	299	ROBOCOD	299
DOUBLE DRAGON	699	RODLAND	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SILKWORM	699
GAMES WINTER EDITION	699	SKATIN USA	699
GEMINI WINGS	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
GO FOR GOLD	299	SOLO FLIGHT	699
HEROES OF THE LANCE	699	ST DRAGON	699
HUNTERS MOON	699	SUMMER CAMP	299
LAST V8	699	SUPER SCRAMBLE	699
LED STORM	699	SUPER SPACE INVADERS	699
LEMMINGS	1999	SWIV	699
MC DONALD LAND	999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
MICROPROSE SOCCER	699	TIGER ROAD	699
MOONWALKER	699	TITANIC BLINKY	699
MULTIMIXX 5	699	TURRICAN	699
MULTIMIXX vol. I	299	WINTER GAMES	699
MULTIMIXX vol. IV	299		

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	599	NEW ZEALAND STORY	999
-POEPEYE 1,2,3		NEWCOMER	999
POSTMAN PAT COLL.	599	NO LIMIT	999
-POSTMAN PAT 1,2,3		NORTH & SOUTH	999
A GÁLYA	999	OPERATION HORMUZ	499
A KASTÉLY	999	OPERATION NEPTUN	999
ACTION FIGHTER	699	PINK PANTHER	999
ALIEN 3	999	PIT STOP II	999
BAAL	999	POLE POSITION F1	999
BBURAGO RALLY	999	PREDATOR	999
BOOM	999	RAINBOW ISLAND	999
BUDOKAN	999	RAMBO 3	999
CAPTAIN FIZZ	999	RETURN OF THE JEDI	999
CHUCK ROCK	999	ROADRUNNER	999
COMMANDO II	999	ROBOCOP	999
CRAZY CARS 3	999	ROBOCOP 2	999
CREATURES	999	RODLAND	999
CREATURES 2	999	RUNNING MAN	999
DALEK ATTACK	599	SHADOW DANCER	999
DARKMAN	999	SHADOW WARRIOR	999
DIE HARD	999	SHINOBI	999
DOUBLE DRAGON 3	999	SKULL & CROSSBONES	999
DYNASTY WARS	599	STAR WARS	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	STEIGAR	499
ENIGMA FORCE	999	STREET FIGHTER 2	999
F16 COMBAT PILOT	999	STREET ROD	999
FACE OFF HOCKEY	999	SUBURBAN COMMANDO	999
FERRARI F1 CHALL.	999	SUPER MARIO	999
FINAL FIGHT	999	SWORD OF HONOUR	999
FLIMBO S QUEST	999	TEENAGE M.NINJA TURT.	999
FOOTBAL MANAGER 3	999	TERMINATOR 2	999
FORT APOCALYPSE	999	TEST DRIVE 2	999
FOX FIGHTS BACK	999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
GAZZA 2	999	TIME MACHINE	999
GOLDEN AXE	999	TIME SCANNER	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	TOM & JERRY 2	999
HAMMERFIST	999	TOTAL RECALL	999
HUDSON HAWK	799	TURBO CHARGE	999
JAMES POND 2	999	TURBO OUTRUN	999
JAWS	699	TURRICAN II	999
JUDGE DREED	999	TUSKER	999
LAST NINJA 3	999	USAGI	999
LETHAL WEAPON	599	VENDETTA	999
LICENCE TO KILL	999	WATER POLO	999
LONG LIFE	999	WEST BANK	999
LOTUS ESPRIT	999	WHO DARES WINS	999
MC DONALD LAND	999	WHO DARES WINS 2	999
MICKEY MOUSE	999	ZORRO	999
NARCO POLICE	999		

GAME GEAR

JÁTÉKOK

F1	8900	SPACE HARRIER	5900
ITCHY SCRATCHY GAME	3900	VR TROOPER	7900
MEGA MAN	7900	WIZARD PINBALL	8900
POWER DRIVE	7900	WWF RAW	5900
PRIMAL RAGE	7900		

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

NINTENDO 64	HIVJ
SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD	HIVJ
SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD	34999

SEGA SATURN CD-K

BATMAN FOREVER ARCADE	13900	NEED FOR SPEED	13900
BLACK FIRE	13900	ROAD RASH	13900
CRIME WAVE	13900	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13900
CRUSADER NO REMORSE	13900	SHINOBI X	9900
DIE HARD TRILOGY	13900	SKELETON WARRIORS	13900
DRAGONHEART	13900	SONIC 3D	13900
EARTHWORM JIM 2	13900	SOVIET STRIKE	13900
EURO 96	9900	SPACE JAM	13900
FIFA 96	11900	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900
FIFA 97	13900	STREET FIGHTER ALPHA 2	13900
FIGHTING VIPERS	13900	STREET RACER	13900
GOLDEN AXE THE DUEL	9900	STRIKER 96	12900
GUARDIAN HEROES	9900	TUNNEL B1	13900
HIGHWAY 2000	13900	VIRTUA RACING	13900
KEIO FLYING SQUADRON	13900	WING ARMS	9900
MYSTARIA	9900		

SONY PLAYSTATION CD-K

2X EXTREME	13900	NEED FOR SPEED 2	13900
ADIDAS POWER SOCCER	13900	NHL 97	HIVJ
ALIEN TRILOGY	6900	NOVASTORM	9900
ALONE IN THE DARK	13900	PO'ED	9900
ANDRETTI RACING	13900	PORSCHE CHALLENGE	13900
AREA 51	13900	PROJECT X 2- NO RELIEF	13900
BATMAN FOREVER ARCADE	13900	RAPID RELOAD	9900
BATTLE ARENA TOSHINDEN	6900	RAYMAN	13900
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	13900	REBEL ASSAULT 2	13900
BATTLE STATIONS	13900	RELOADED	13900
BLACK DAWN	13900	RESIDENT EVIL	13900
BLAM MACHINHEAD	13900	RESIDENT EVIL	HIVJ
BROKEN SWORD	13900	RIDGE RACER	6900
COMMAND & CONQUER	13900	ROAD RASH PLATINUM	6900
COOL BORDERS	13900	SAMURAI SHOWDOWN III	13900
CRASH BANDICOT	13900	SHELLSHOCK	9900
CRUSADER NO REMORSE	13900	SKELETON WARRIORS	13900
CYBERIA	9900	SOUL BLADE	13900
DARK FORCES	12900	SOVIET STRIKE	13900
DESTRUCTION DERBY	13900	SPACE JAM	13900
DESTRUCTION DERBY 2	13900	SPEEDSTER	13900
DIE HARD TRILOGY	13900	SPIDER	13900
DRAGON HEART	13900	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900
EARTHWORM JIM 2	13900	STAR GLADIATOR	13900
FADE TO BLACK PLATINUM	6900	STREET FIGHTER ALPHA	13900
FIFA 97	13900	STREET FIGHTER ALPHA 2	13900
FORMULA 1	13900	TEKKEN	7900
GEX	13900	TEKKEN 2	13900
GRID RUN	13900	THE CROW	13900
HEBEREKE POPOITO	9900	TILT	13900
HULK	13900	TIME COMMANDO	13900
INTERNATIONAL MOTO	13900	TOBAL NO 1	13900
JOHNNY BAZOOKATONE	9900	TOMB RAIDER	13900
KILLING ZONE	9900	TRUE PINBALL PLATINUM	HIVJ
KING OF FIGHTERS	13900	TUNNEL B1	13900
LITTLE BIG ADVENTURE	13900	TWISTED METAL	13900
LOMAX	13900	V RALLY	HIVJ
LONE SOLDIER	11900	VICTORY BOXING	13900
MECH WARRIOR 2	13900	VIEWPOINT	9900
MICRO MACHINES V3	13900	WING COMMANDER III	13900
MOTORTOON GRAND PRIX 2	13900	WIPEOUT	7900
NBA 97	13900	WIPEOUT 2097	13900
NBA JAM EXTREME	12900	WORMS	13900
NEED FOR SPEED	13900	WORMS PLATINUM	HIVJ

CD 32

JÁTÉKOK

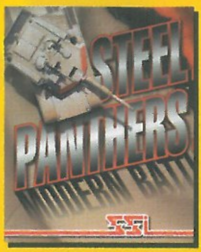
ALFRED CHICKEN	2999	LOTUS TURBO CHALL .	4999
ALIEN BREED / QWAK	3999	MYTH	2999
ALL TERRAIN RACER	4999	NIGEL MANS.WORLD CH.	4999
BATTLE TOADS	3999	PINBALL FANTASIES	4999
BUBBA AND STIX	4999	PIRATES GOLD	4999
CHUCK ROCK	3999	PREMIERE	3999
CHUCK ROCK II	2999	RISE OF ROBOTS	7999
D GENERATION	3999	SPERIS LEGACY	4999
DANGEROUS STREETS	1999	STRIKER	4999
DENNIS THE MENACE	3999	SUBWAR 2050	5999
DRAGON STONE	3999	SUPER METHANE BROTHERS	2999
FIELDS OF GLORY	5999	SUPER PUTTY	1999
FIRE AND ICE	3999	SUPERFROG	2999
FLY HARDER	2999	SURF NINJAS	999
FURY OF THE FURIES	3999	TOP GEAR 2	4999
HUMANS	3999	ULTIMATE BODY BLOWS	5999
INTER KARATE +	999	UNIVERSE	3999
LITTIL DIVIL	5999	ZOOL 2	4999

AMIGA

JÁTÉKOK

BANSHEE A1200	4999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
BRIAN THE LION A1200	3999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DENNIS A1200	2999	SECOND SAMURAI A1200	3999
GLOOM A1200	3999	SEEK AND DESTROY	3999
KICK OFF 3 A1200	2999	SENSIBLE GOLF	5999
KILLING GROUNDS A1200	6999	SUBWAR 2050 A1200	2999
MICROPROSE GOLF	3999	SUPER SKIDMARKS	3999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
PREMIER MANAGER 3		XTREME RACING A1200	3999
MULTI EDIT	2999		

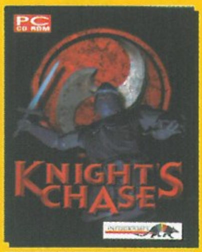
POZSONYI ÚTI BOLTUNK ÚJRANYITÁSA ALKALMÁBÓL
FANTASZTIKUS 576 KByte AKCIÓ JÚLIUS 15.-IG



STEEL PANTHERS
9999,- helyett: 7999,-



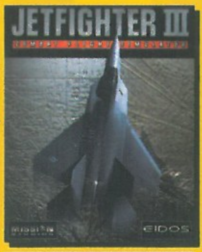
KKND
9999,- helyett: 7999,-



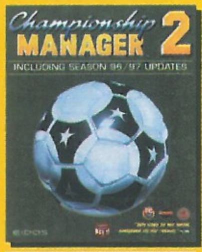
KNIGHT'S CHASE
5999,- helyett: 3999,-



POWER F1
9999,- helyett: 6999,-



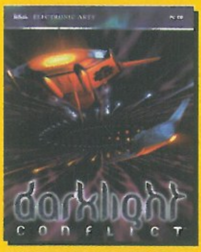
JETFIGHTER III
9999,- helyett: 6999,-



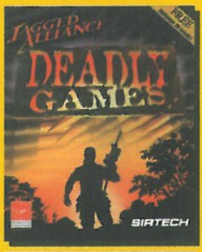
CHAMP. MANAGER 2
5999,- helyett: 3999,-



BLOOD & MAGIC
10999,- helyett: 6999,-



DARKLIGHT CONFLICT
11999,- helyett: 7999,-



DEADLY GAMES
11999,- helyett: 8999,-



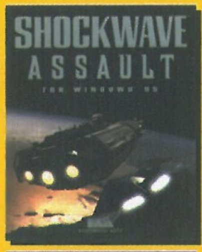
GP MANAGER 2
12999,- helyett: 9999,-



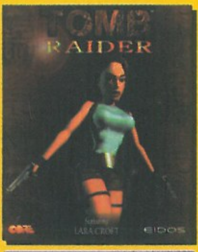
KICKOFF 97
12999,- helyett: 9999,-



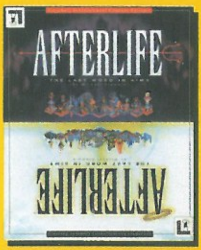
PANZER DRAGON
11999,- helyett: 7999,-



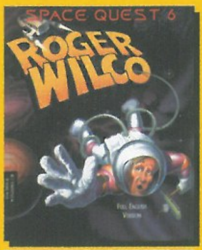
SHOCKWAVE ASSAULT
11999,- helyett: 3999,-



TOMB RAIDER
9999,- helyett: 7999,-



AFTERLIFE
11999,- helyett: 4999,-



SPACE QUEST 6
9999,- helyett: 3999,-



TRACK ATTACK
7999,- helyett: 3999,-



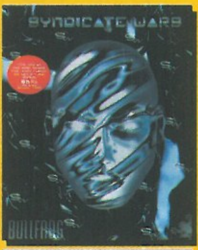
CHRONOMASTER
9999,- helyett: 3999,-



BLOODWINGS
9999,- helyett: 3999,-



SENSIBLE GOLF
9999,- helyett: 3999,-



SYNDICATE WARS
10999,- helyett: 4999,-

AZ ELSÖ MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKGYŰJTEMÉNY!



TUNNEL B1
9999,-

\+



EF 2000
9999,-

\+



TOUCHÉ
9999,-

= 29997,- helyett

14999,-

PSX AKCIÓ!



VICTORY BOXING
13900,- helyett: 9900,-



CRUSADER: NO REMORSE
13900,- helyett: 9900,-



LOMAX
13900,- helyett: 9900,-



SUPERSTAR SOCCER
13900,- helyett: 9900,-



COOL SPOT
13900,- helyett: 9900,-



VIEWPOINT
9900,- helyett: 4900,-

PSX AKCIÓ!

Akciós játékaink ezen szelvény bemutatásával vagy beküldésével megvásárolhatók az 576 KByte üzleteiben és a csomagküldő szolgálatnál. További információk a 11-26-415-ös telefonszámon.

AKCIÓS SZELVÉNY

Ezen az oldalon szereplő játékok csak ezzel az akciós szelvénnyel érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

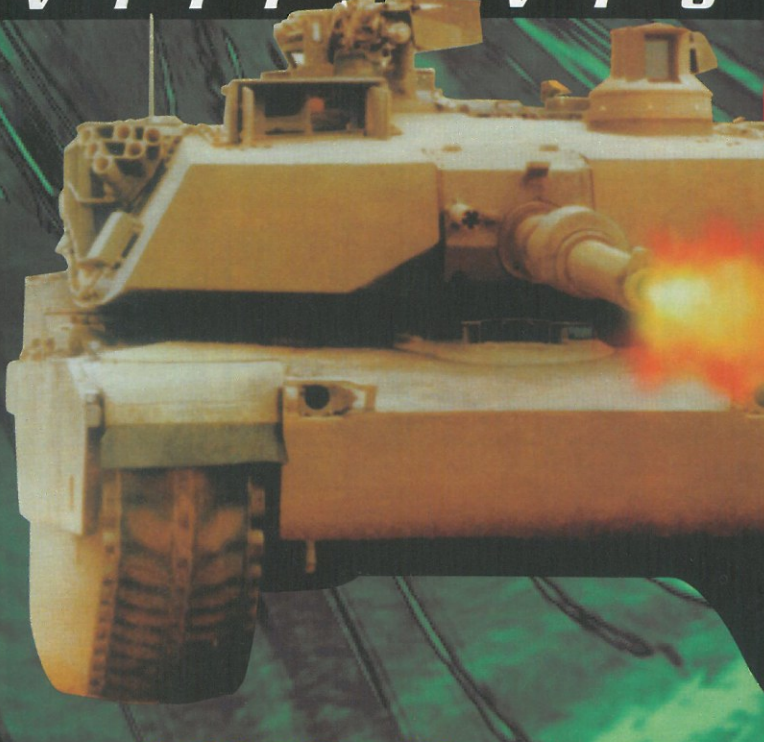
576 KByte

Az árak már tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

tartа

VIII. ÉVFOLYAM,

kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/06-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
mdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
adja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.





iM1A2 Abrams

Ritkaságszámba menő szimulátor típus, amelyben megnyergelhetjük a világ legmodernebb nehéz harckocsiját.

38. oldal

Little Big Adventure 2

A Twinsun bolygóról ismerős figurák visszatértek egy szinte végtelen hosszúságú kalandjátékban.

30. oldal





Comanche 3

Minden bizonnyal a leglátványosabb szimulátor, ami PC-n valaha is megjelent.

18. oldal

alom 576 KByte
6. SZÁM, 1997. JÚNIUS







Age of Empires

Hadüzenet a Civilization II-nek! Exluzív ismertető a Microsoft készülő stratégiai játékára.

10. oldal





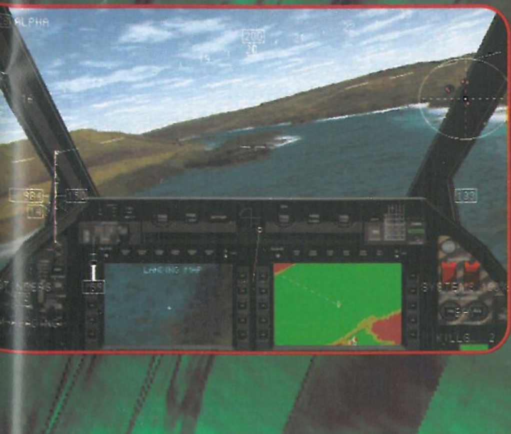




Soul Blade

Egy csoda szép játéktermi konverzió PlayStationre a Mortal Kombat után szabadon.

23. oldal



AKTUÁLIS

No, csak kitavaszodott végre! Sőt, az is lehet, hogy egyszer még nyár is lesz, vidámság, nem tanulok, nem dolgozom - hejhó, az élet szép! Az mondjuk már kevésbé szép a nyárban, hogy ilyenkor rendszerint tökéletesen pang a játékpiac, a kiadók kotlanak a játékokon és az ECTS-re, valamint a karácsony előtti nagy rohamra tartalékolják a legnagyobb durranásokat. Nem így lesz viszont az idén, hiszen a júniusra ígéri a LucasArts a Dark Forces 2-t, és szintén nyáron jelenik meg a Hexen 2, a Monkey Island 3., továbbá a Starcraft a Blizzardtól. No meg aztán itt van a viszonylag "gyorsan" elkészült Dungeon Keeper is, ami - természetesen - már megint csúszott egy pár napot, de június végére már biztos a boltokban lesz.
E havi másik aktuális témánk az újjászületett 576 Kbyte Shop. Egy szép pénteki napon bezárta kapuit, és hétfőn már vadonatúj, teljesen modernizált arculattal tárta ki őket újra. Megvallom, kicsit meglepődtem, amikor legközelebb betértem, azt hittem, rossz helyen járok. Az eddig szokásos "Azmiaz?" kérdéseim és a polcok tetejére mutató ujjam kicsit nehézkessé tették az információszerzést - most viszont a megújult vásárlótérben a teljes választék a kezem ügyébe került, és teljesen szabadon csemegézhetek közöttük. (Az viszont roppant szomorúság, hogy az én számomra nincs külön fenntartva egy PlayStation, ahol a T.J.-t kedvemre felszeletelhetem egy szolíd Soul Blade-partiban... Miért mindig csak a vásárlók próbálhatnak ki egy játékot?!)

CoVboy

PC - HÍREK

APRÓSÁGOK

☞Érdekes fejlesztésbe fogott a 3DO csapata: Uprising című játékukban megpróbálják egy kalap alá összehozni a mostanában leginkább divatos stílusokat: a Quake-et és a C&C-t. Felépítjük a kis parancsnokságunkat, irányítjuk a termelést, parancsokat adunk csapatainknak – ha pedig a szükség úgy hozza, akkor a csatamezőn saját kézbe vesszük az események irányítását. A projekt valószínűleg a jövő tél magasságában fejeződik be.

☞Lion Head névvel új céget alapított Peter Molyneux, ex-Bullfrog nagymester. A Bullfrogot 1995-ben egy részvényügylettel adta el az Electronic Artsnak, mintegy 35-40 millió dolcsiért (gyenge bolt volt: azok a részvények ma legalább a duplájukat érik). Az új cégnél kizárólag egyetlen futó fejlesztésre akar koncentrálni, amely valószínűleg csak 1999-ben láthat napvilágot.

☞Közlekedési dugót okozott az Interneten, amikor az SCI megjelentette a Carmageddon letölthető demoját. A játszható demora hat hét alatt majd' félmillió jelentkező akadt, ami természetesen magával vonta az SCI szolgáltató szerverének összeomlását is. A véres játékok szemlátomást kapósak mostanában...

☞A Cranberry Source állítása szerint új grafikus engineük forradalmasítani fogja a 3D játékokat: a készülő Redemption és Domination c. játékukban akár 50.000 poligon is lehet egyszerre a képernyőn, a mostani átlag 5.000-hez képest. Kérdés, hogy milyen erőmű fogja tudni ezeket élvezhetően futtatni?!

☞Az EIDOS és az Acclaim orra elől a Psygnosis visszanyerte a Forma I számítógépes feldolgozásának hivatalos jogait, így tehát őszre várható a Formula One '97 megjelentetése.

☞A Parsoft (ld. A-10 Cuba) szerzői egy új, II. világháborús repülőgép szimulátoron dolgoznak. Eredetileg a Dogfight munkanevet viselő játék az Activision szárnyai alatt fog megjelenni ősszel, a némileg kifejezőbb Screamin' Demons over Europe cím alatt.

☞Bejelentették a számítógépes játékok Oscar-díjának számító Spotlight Award győzteseit. 1996 legjobb játéka a Civilization II, a legjobb akciójáték a Duke Nukem 3D, a legjobb online játék és a legjobb hangeffektek díja pedig a Quake-et illeti.

ELECTRONIC ARTS

Hohó, mit látnak szemeim?! A jó öreg Molyneux mester alapműve lassacskán a 3. részéhez érkezik. Az NAGYON helyes! Majd 10 éve annak, hogy 1988 nyarán a fent nevezett úriember körbeküldözgette egy egészen szokatlan játék demoját a különböző kiadóknak, akik rendre visszautasították, mondván, hogy a kutya nem fogja megvenni. Egyetlen kiadó nem utasította vissza, az Electronic Arts – azóta röhögnek a markukba és áldják a szerencséjüket, mert a Populous címen megjelent játék több mint négymillió példányban kelt el (nem is beszélve a folytatásáról), és egy teljesen új stílust és szemléletet honosított meg a játékok világában.

A Populous: The Third Coming radikális változásokat hoz az előző két részhez képest. Az alapkoncepció természetesen azért megmaradt: a játékos isten szerepében tündököl, akinek az a feladata, hogy kipucolja más istenek követőit a világból. Ezenkívül viszont minden megváltozott. A legfontosabb újítás, hogy a kivitelezéshez a Magic Carpet 3D engine-ét használták fel, ami már egyfajta garancia lehet a látványra és a sebességre. Az előzőekhez képest ugyan itt "csak" 30 pálya lesz, ellenben ezek lényegesen bonyolultabbak. A játékos a pályák teljesítésével tapasztalatot szerez, amit a folytatásban új varázslatok és új épületek képében hasznosíthat. Most jóval nagyobb szerepe lesz a sámánoknak, akik tulajdonképpen rajtunk keresztül a népet irányítják. Az eddigi kettőhöz képest most négy van belőlük, amiből adódik, hogy hálóban akár négy játékos is



küzdhet egymás ellen. A fő koncepció az volt, hogy minél kevesebb alapelem (varázslatok, épületek, stb.) legyen a játékban, de ezek variálásával minél komplexebb legyen. A játékot elvileg szeptemberben szándékoznak megjelentetni, de mivel még félkész állapotban van, talán akkor is csak hírként fogunk foglalkozni vele.

KALISTO

A Kalisto nevében ugyan egy egészen új csapatot fed, mégsem számítanak új fiúknak a szakmában: a Mindscape francia tagozataként funkcionáltak eddig és a Dark Earth c. játékba fektetett tengernyi munkájuk sugallhatta, hogy leváljanak az anyacégről és önálló fejlesztésbe kezdjenek.



A játék a szokásos világvége hangulatot sugallja: a harmadik évezred elején Földet egy üstökös által előidézett természeti katasztrófa majdnem teljesen megsemmisíti. Csak néhány túlélő marad meg, akik a Stallitoknak nevezett megerődített helyeken próbálkoznak a túléléssel. A városokat a Napisten áldása kíséri, és az új vallás követői megpróbálkoznak azzal, hogy védekezzenek a nemsokára mindent elborító sötétség ellen. A játék főhőse is egy ilyen város lakója, és egy szép napon azzal a kellemetlen érzéssel virrad, hogy napjai meg vannak számolva. Így tehát már nincs veszteni valója, elindulhat, hogy megmentse a megmaradottakat és persze önmagát a végső pusztulástól...

Le sem lehetne tagadni, hogy a játékot leginkább az Alone in the Dark-sorozat inspirálta. Ezzel mondjuk még nem sok mindent mondtunk el róla, hiszen a vizuális megvalósítás már a jövő évszázadot idézi. Teljesen 3D, prerenderelt helyszíneken zajlik a játék, amelyben ugyanolyan fontos a közelharcban való jártasság, mint a kalandelemeket kibogozni hivatott éles elme. A fejlesztés már több mint két éve folyik, többórányi videoanyag került felvételre, egy precízen kidolgozott fantasy világban több mint 100 különböző karakter és 5.000 egyéni animáció szerepel – mégsem egyértelmű, hogy mikor fejeződik be a projekt. Ha a dolog ilyen méretekben tovább burjánzik, nem kizárt, hogy fejlesztése idejét tekintve a Dark Earth lesz az új idők Dungeon Keepere...

MINDSCAPE

Fantasy-ügyekben járatos olvasóinknak bizonyára ismerősen cseng a Warhammer név, különösen akkor, ha játszottak a Mindscape gondozásában '95-ben megjelent Warhammer: Shadow of the Horned Rat című játékkal. Mielőtt valaki még egy kalandjátékra gondolna, rögtön megemlítjük, hogy ez a világ elsősorban a harcra épül, tehát sokkal inkább emlékeztet egy Warcraft-szerű stratégiára, mint mondjuk egy RPG-re. A karácsony előtti megjelenéssel tervezett folytatás (Warhammer 2: Dark Omen) természetesen hatalmas fejlődést hozott az elődhöz képest: teljesen 3D helyszíneken folyik az orkok, a trollok és Tolkien egyéb agyszüleményeinek csatája, ráadásul az aktuális trendnek megfelelően természetesen tökéletes real timeban. Ebben a tekintetben egyébként világelső is lesz a játék, hiszen először használja ki ebben a kategóriában az igazi 3D nyújtotta lehetőségeket.

Stratégiai játékról lévén szó, magától értetődik, hogy a terep mindig hatással van az aktuális ténykedésre (mozgás, fedezék), továbbá a csapatok csak olyan ellenfelet képesek támadni, akit látnak is (LOS). Negyven különböző egységet irányíthatunk, akik a helyzet függvényében különféle alakzatokba rendezhetők, ráadásul – hála a fantasy környezetnek – még kombinálhatunk varázslókkal, hősökkel és mágikus tárgyakkal is. Szintén RPG-elemnek számítanak a tapasztalati pontok, amelyeket hadviselt egységeink gyűjtenek az összecsapásokban, vagyis a hadseregünk különféle tulajdonságait a hadjárat folyamán fejleszthetjük (már amennyiben túlélik hadvezéri ténykedésünket). A játék elég "kicsi" lesz ilyen kis hadjáratból mindössze 36 darabot verekedhetünk végig. Szóval mindenképpen egy figyelemre méltó alkotáshoz lesz szerencsénk – csak győzzük kivárni az időt a novemberi megjelenésig.



VIRGIN

A jó öreg Virginben, na és persze a szárnyai alatt működő játékfejlesztőkben meg lehet bízni a grafikus kalandjátékok kapcsán: mindig van a tarsolyukban valami, ami új löketet ad a kategóriának.



Állandó ászuk például a **LucasArts**, akik nem kizárólag a Star Wars-biznisz rendületlen újra megfejésében jeleskednek – közel áll a befejezéshez a Monkey Island 3. része, a **Curse of the Monkey Island**. Amikor 1990-ben begjelent a játék első része, a szakma és a vásárlóközönség teljesen elképedt: a kiváló és hosszú történet, a remek kivitelezés, na és persze a másodpercenként zuhogó poénok azonnal a sikerlisták élére repítették a játékot, Guybrush Threepwood, a kétbalkezes kalózjelölt pedig akkora népszerűségre tett szert, hogy komolyan fontolgatták a játék megfilmesítését Michael J. Fox-szal a főszerepben. A '91-ben megjelent folytatásban a szerzők minderre csak rátettek egy lapáttal – nem véletlen, hogy a Virgin budget-játékai között még mindig nagy népszerűségnek örvendenek. Miután a két játék producere, Ron Gilbert elhagyta a LucasArtsot, bejelentették, hogy nem készítenek több folytatást. Nyilván üzleti szempontok vezették őket, amikor mégis feladták ezt az álláspontukat.



A legelső lényeges fejlődés, hogy a Szennyny™ szerkesztő 640*480-as SVGA felbontásban megy és a szereplők természetesen beszélnek. A második pedig az, hogy a játékmenetet gyakran színesítik különböző átvezető animációk á la Full Throttle. Megmaradt az első két részre is jellemző nem-lineáris játékmenet, tehát a történet egyes részeinek több szálon is neki lehet vágni, nem fontos a sorrend. (Lesz például az első rész kalózpróbáihoz hasonló rész, amelyben két szigeten három vagy öt próbát kell Guybrushnak kiállnia). Nagy hangsúlyt fektettek az interaktivitásra, vagyis egy nagy rakás új karakter lesz a játékban, akikből kalózunk bármilyen ténykedése valamilyen reakciót vált ki. A felhasználói interface szintén a Full Throttle-ben megismert módszert követi, vagyis az adott helyen levő dolgokat megnézhetjük, beszélhetünk velük és manipulálhatjuk őket. Fejlődés, hogy a manipuláció már nemcsak a szobában, hanem az inventoryban levő dolgokra is vonatkozik. A játékban egy csomó ügyességi rész is lesz, amelyben Guybrushnak olyan szituációkban kell helyt állnia, amellyel az átlag kalóz nap mint nap szembenéz: ágyúval durrogtat egy másik hajóra, pisztolypárbajt vív Sam Öldökkel, a vérszomjas konkurenciával, stb. (Kevésbé ügyesek egyébként egy opció segítségével teljesen le is egyszerűsíthetik ezeket.) A játék három főszereplője természetesen adott: Guybrush, a reménytelen kalózpalánta; Elaine Marley kormányzó, hidegszívű szerelmünk; és persze az ördögi LeChuck szellemkalóz, akit immár harmadszor kell átsegítenünk a túlvilágra. Rajtuk kívül találkozunk még néhány régi ismerőssel (pl. Stan, a használthajó kereskedő), de felbukkan néhány új karakter is, mint például Murray, az epés hangulatú koponya, vagy Edward van Helgen, a neves borbélybajnok. A játékot augusztusban ter-



vezik megjelentetni.

Szintén befejezéshez közeledik a **Revolution**nél a múlt év egyik legjobb grafikus kalandjának folytatása, a **Broken Sword II – The Smoking Mirror**. George Stobbard kicsit Indiana Jones-utánérzetté válik, amint új kalandjában Quetzalcoatl szent pajzsa után nyomoz a modern USA és alkalmasint az ősi maja birodalom helyszínein. A kulisszák adottak: gyilkosság, bűnöző szindikátus, kábítószer, stb. A szerzők természetesen hozták a formájukat: gyönyörűen megrajzolt hátterek, rajzfilmszerű karakterek, továbbá a szerkesztő egy új árnyékolási effekttel is bővült. Méretre körülbelül az első részhez lesz hasonlatos, de a program producere jóval bonyolultabb, összetettebb cselekményt ígér, továbbá



azt, hogy kijavítják azokat a hátrányokat, amelyeket az első rész kapcsán sokan kritizáltak (túl sok párbeszéd, kevés akció, stb.). A program várható megjelenése a harmadik negyedévre, vélhetően szeptemberre tehető.

Most pedig evezzünk a fantázia vizeire. Következő állomásunk a Virgin másik nagyágyúja, a **Westwood**, akik négy éves fejlesztés után befejeztek egy több mint négymillió dolláros költségvetéssel készült projektet, a **Lands of Lore II**-t. A játék első része 1993-ban jelent meg, és több mint egymillió példányban kelt el világszerte – ma már méltán foglalja el a helyét a legkiválóbb fantasy kalandjátékok panoptikumában a Dungeon Master és az Eye of the Beholderek társaságában. A folytatás története az Ősi Istenek körül bonyolódó mondával kezdődik. Egyikük, Belial néhány technológiai tudást adományoz egy korai fajnak, a Dracoidoknak, akik megnövekedett tudásukkal és hatalmukkal természetesen a környező fajok elpusztítására törnek – mindaddig, amíg egy Draracle nevű másik isten – társai parancsára – a kihalás szélén álló Hulinok segítségére nem siet. Belial lelkét egy föld mélyén levő barlang-



ba zárják, majd az Ősök, a lélek őréül hátrahagyott Draracle kivételével távoznak. Egy Scotia nevű sötét boszorkány kiássa az Ősök által elhagyott mágikus tárgyat, az Alsó Maszkot, és a saját céljaira akarja használni, de röviddel feltalálása után elpusztul. A játékban Scotia fiát, Luthart fogjuk alakítani. Belialnak meg kell ölnie, hogy a mágiát megszerezve regenerálhassa magát – közben pedig Draracle is titokzatos játszmába kezd. Mivel idő az volt bőven, a szerzők ráértek a játékot hatalmas méretűre duzzasztani. A LOLII-ben 20 szint lesz, és mindegyiket körülbelül 3-4 óra alatt lehet majd bejárni. A játék alapját egy érdekes, első pillantásra a Quake-éhez eléggé hasonlító 3D engine képezi – ami egyébként bitmapes. A játékban – mint az a csodálatos intróból is azonnal kiderül – három különböző létformát ölthetünk magunkra: egy kis gyíkét, emberit, továbbá egy hatalmas szörnyét. Az éppen aktuális külalak



természetesen nemcsak bizonyos tevékenységeinkre van hatással (a roppant erős bestia nem varázsolhat, az ember nem derítheti fel a falak repedéseit, a gyík nem tud úszni, stb.), hanem a többi karakter hozzánk való viszonyára is (a humán őrök például fel sem figyelnek egy kis gyíkra, viszont frászt kapnak egy szörnytől) – a játék komplexitása ebből már rögtön adódik is, hiszen mindig el kell döntenünk, hogy adott helyzetben melyik arcunk a legmegfelelőbb. Szintén ékes színfoltjai lesznek a játéknak a renderelt bejátszások, amelyek nagy részét igazi szereplők mozgásáról, motion captured technikával vették fel. A fejtörőkről valószínűleg elég annyit elmondani, hogy a team tagjai voltak az egykori Eye of the Beholder készítői is. A játék megjelenése a harmadik negyedévben várható.

☞A Tiger Electronics leszerződött a GT-vel a **Duke Nukem 3D** LCD-kijelzős változatának gyártására. Karácsonykor valószínűleg zsebtetris helyet mindenki zsebduke-ot nyomogat majd a metrón.

☞A **Blizzard** bejelentette, hogy a Warcraft-sorozatát teljesen új irányba akarja továbbfejleszteni: a több mint 60 pályás, 70 animált karakterrel megtűzdelt **Warcraft Adventures: Lord of the Clans** c. játék a kalandok világa felé fordul, amelyben a játékos már cseveghet is az ork hordákkal. A cég a nyár végére tervezi az új Warcraft-epizód megjelentetését.

☞Júniusban már kapható lesz az új, **Intel Pentium 233 MHz MMX** chip, amely – az ígéretek szerint – körülbelül 15-20%-kal lesz gyorsabb, mint 200-as elődje. Ezt a fejlődést elnézve kezdem elhinni azt a jövendölést, hogy az ezredforduló tájékán a processzorok átlagos sebessége 1.000 MHz körül lesz.

☞A **GT** mostanában eléggé szívhatja a fogát néhány üzleti baklövése miatt: az agresszív **Activision** nemcsak a két Quake mission disk és a Hexen II forgalmazási jogát szipkázta el előle, most ráadásul leszerződött az id-vel a novemberre várható **Quake 2**-re is.

☞A Tomb Raider-gyártó **Core Design**nál két új játék is a befejezéséhez közeledik. A **Fighting Forces** c. 3D verekedős játék egyaránt készül PC-re és PlayStationre, míg a Tomb Raider engine-re alapozott **Ninja** valószínűleg csak PlayStationre fog megjelenni. Na és természetesen úton van a karácsonyi nagybevásárlást megcélzó **Tomb Raider 2** is...

☞Ha már a Tomb Raidernél tartottunk, akkor jöhet e havi **Lara Croft**-hírünk: Lara szerepelt az impozáns hagyományokkal rendelkező **The Face** c. divat- és lifestyle magazin májusi számának címlapján, nem is beszélve a nyolc oldalas szerkesztőségi cikkről. Ez kb. olyan, mintha Max Headroom kerülne nálunk a Kiskegyed borítójára...

☞A **Microsoft** Párizsban fogja bemutatni a **DirectX** ötödik verzióját. Kommentár gondolom nem szükséges, de azért én rosszat sejtek: roppant gyanús módon kihagyták a DirectX4-et!

☞Tovább óhajtja fejleszteni a C&C-re ütő játékok kategóriájában elért sikerét a **Microsoft**: a készülő **Close Combat 2** az arnhemi légideszant hadműletet dolgozza majd fel (ld. A híd túl messze van)

KONZOL HÍREK

APRÓSÁGOK

☞ Elképzelhető, hogy már '97 második felében a játéktermekbe kerül a **Mortal Kombat 4**, és talán az év végére lesz egy N64 verzió is. A hír mondjuk elég hihetetlen, lévén hogy eddig még csak az introból láttak napvilágot screenshotok. Az viszont már biztos, hogy végre a MK szereplői is kilépnek a 2D-s világukból, és a War Godshoz hasonlóan 3D-s arénákban lehet majd egymást csépelni.

☞ Még mindig a Mortal Kombatnál maradva: a filmváltozat mérsékelt sikere úgy tűnik nem törte le a **New Line Cinema** lelkesedését, mivel augusztusra ígérik a folytatás amerikai bemutatóját. A cím: **Mortal Kombat: Annihilation**. A tartalom azt hiszem nem lep meg senkit: a hősöknek egy halom embert próbáló kihívást kell teljesíteniük, különben a Föld egy könyörtelen hadúr kezébe kerül.

☞ Donkey Kong átköltözik a Nintendótól a Sony-hoz? A nyugati szaksajtó rögtön ilyen drasztikusan tette fel a kérdést, amikor híre ment, hogy a **Rare** hat kulcsembere úgy döntött, ezután **PlayStation**re fognak fejleszteni. A csapat – amely a Donkey Kong Country sorozaton kívül a Killer Instinct és a Goldeneye N64-es változatában is szervesen részt vett – **Eighth Wonder** néven alapított saját céget. Bár a Rare/Nintendo páros ettől függetlenül továbbra is virágozni fog, a Sony elnöke olyan nagyságrendűnek nevezte ezt az eseményt, mint amikor Squaresoftot sikerült megnyerniük a Final Fantsy PlayStation-változatának az elkészítéséhez.

☞ Immár tény, hogy a játéktermekben oly népszerű **Touring Car** meg fog jelenni Saturnra. A gyönyörű autóverseny konzolos változata csupán a felbontást és némileg persze a sebességet tekintve fog alulmaradni.

☞ A japánoknál tomboló **Tamagochi** őrületről már a magyar közönség is tudomást szerezhetett, hiszen még a Híradó is foglalkozott a témával. Egy apró kis kvarcjátékról van szó, ami egy háziállatot helyettesít: ezt is etetni, mosdatni, simogatni kell. A játék olyannyira népszerű, hogy Japánban már egy GameBoy verzió is megjelent, és állítólag a Bandai azt tervezi, hogy Európában is tesz egy próbát, és piacra dob egy kulcstartó méretű változatot.

AZEL PANZER DRAGOON RPG (SATURN)

A Panzer Dragoon sorozatot megalkotó Team Andromeda programozói már eddig is bebizonyították, hogy akciójátékaik hátteréül csodálatos 3D-s tájakat tudnak felvonultatni, de most egy valódi 3D-s világ megalkotásával kacérkodnak. Az Azel Panzer Dragoon RPG című művük – mint ahogy a neve is mutatja – egy szerepjáték lesz, a Panzer Dragoonban már megszokott fantasy környezetbe ágyazva. A szereplőnket kívülről láthatjuk, aki – például a Dark Saviour sprite szereplőivel ellentétben – maga is poligonokból épül fel, s bejárhatjuk vele azokat a falvakat, amiket eddig csak az intro képekben láthattunk. Bár a Sega jóformán semmi infot nem közölt még az anyagról, az előzetes screenshotokból úgy tűnik, megtartották a repülős, akció részeket is. A játék megjelenési időpontjáról sajnos még korai lenne nyilatkozni.



SAN FRANCISCO RUSH (NINTENDO 64)

Az év végéig – ha minden jól megy – két Atari játéktermi automata is átírásra kerül Nintendo 64-re. Ezek közül az egyik a San Francisco Rush, egy autóverseny nem egészen hagyományos megközelítésben. A játékkal a jó öreg Frisco utcáin döngethetünk, miközben olyan közismert tereptárgyak suhannak el mellettünk, mint a Golden Gate híd, gyakorta pedig a városra leereszkedett szmogon kell áthatolnunk. Nyolc különböző – valóságos minták alapján modellezett – sportjárgány lesz a teljes kínálat. A verseny során választhatjuk a kényelmes, hagyományos útvonalakat, a talpraesettebb pilóták megkockáztathatnak egy-egy veszélyesebb ugratót, háztetők felett repülhetnek át, csatornákban száguldozhatnak, esetleg félkész autópályákra hajthatnak rá – mindezt csakis annak a reményében, hogy egy rövidebb utat találnak, s a többiek elé vághatnak.



METAL GEAR SOLID (PLAYSTATION)

Az év egyik legígéretesebb akciójátékának bizonyulhat a Konami Metal Gear Solid című játéka, ami már a fejlesztés végső szakaszában tart. A játék első pillantásra a Resident Evilt juttatja az ember eszébe, de erről többről, eredetibb dologról van szó. A játék helyszínéül szolgáló hatalmas raktárépületben ugyanis – prerenderelt hátterek helyett – a 3D-s környezetet valós időben generálja a gép, méghozzá olyan minőségben, hogy állítólag a Tomb Raider is elbújhat mögötte. Mindezeknek köszönhetően a külső nézeten kívül átválthatunk emberünk saját nézetére is, amire elsősorban a küzdelmeknél lesz szükségünk. A program Japánban már csak azért is nagy sikerre számíthat, mert az akció közben felbukkanó karaktereket egy híres manga rajzoló, Koji-ma-san tervezte.



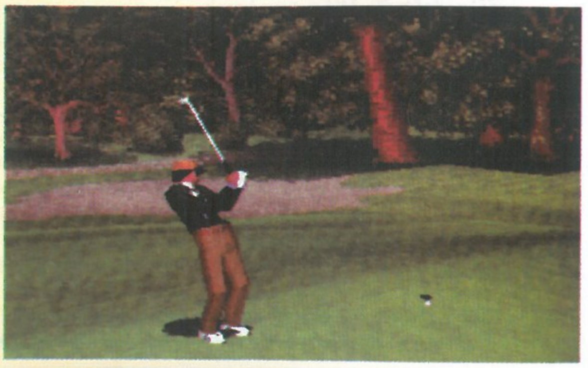
G-POLICE (PLAYSTATION)

A PlayStation megjelenésével szinte egyidőben hallhattunk híreket a G-Police-ról, ami végre valahára – ha hihetünk a Psygnosis jövendőmondóinak – novemberre megérkezik. A játék a sötét jövőbe kalauzol minket, egy olyan környezetbe, amilyet korábban a Szárnyas Fejvadászban láthattunk. 2097-ben járunk, a Föld nyersanyagkészletei kimerültek, pusztító háborúk dúlnak az ásványi kincsekben gazdag planéták meghódításáért. Az emberi technológia olyan fejlett, hogy a naprendszerünk bolygóit már sikerült kolonizálni. A kolóniák azonban egyfolytában ki vannak téve a hatalomra éhes mammutcégek támadásainak, ezért a földiek létrehoznak egy különleges rendfenntartó egységet, a G-Police-t. Ennek az egyik helikopterpilótáját fogjuk alakítani. Az események a Jupiter egyik holdján, a Calliston játszódnak. A játék készítői a programot máris a szimulációk új etalonjának nevezik, s ezt arra alapozzák, hogy ez lesz az első játék, ahol nem a városok, s a házak felett, hanem a hatalmas felhőkarcolók KÖZÖTT kell navigálnunk – azaz egy teljes 3D-s várost járhatunk be. Hogy még rátegyenek egy lapáttal: az átvezető történet megírásához hivatásos forgatókönyvírót kértek fel, majd a sztori gyakorlati kivitelezését Silicon Graphics gépekre bízták.



ACTUA SPORTS (PLAYSTATION)

A Gremlin természetesen '97-ben sem kívánja hanyagolni a sportjátékokat, s a kor követelményeihez igazítja a híres Actua sorozatát. Az Actua Soccer második részével nem titkoltan az Electronic Arts és a FIFA Soccer babérjaira pályáznak, s egy új hokiprogrammal is kijönnek, ami ugyanazokat a rutinokat fogja hasznosítani, mint az Actua Soccer 2. A külcsínt tekintve mindkét játékban részletekbe menően tökéletes 3D-s játékosokat, látványos fényeffekteket és tükröződéseket ígérnek. Az Actua Tennisben egy újabb sportággal, a tenisszel fog bővülni a sorozat. A teljes 3D-ben zajló mérkőzéseken a régi nagy Amigás és C64-es nevek – mint például a Matchpoint – könnyed játszhatóságát célozták meg. A cég persze a golfrajongókról sem feledkezik meg: az Actua Golf 2-ben kibővített kezelést, még szebb grafikai kidolgozást, és még gyorsabb, még simább kameramozgatásokat fogunk tapsztalni. A felsoroltak többsége sajnos csak karácsony körül várható.



EMBERSZIMULÁTOROK

Mostani Trend-rovatunkban a 3D emberszimulátorok (gy.k. Doom-klónok) fejlődését fogjuk áttekinteni. A koncepció a következő: minden fejlődési állomásnál két szempontot fogok figyelembe venni, ezek:

1. milyen grafikai újdonságok vannak benne;

2., az egymás elleni játék lehetősége milyen fejlődésen/változáson ment át.

Ez azért fontos, mert szerintem az ilyen jellegű programok voltak az egymás elleni hálózatos játék "atyjai" (annak ellenére mondom ezt, hogy mostanában mindenki a "Reklámszárny a Nyakkendővadász ellen" című űrhajó szimulátorral nyomul). Meg igazán itt nem is a szörnyek irtása a lényeg, az csak a bevezető – kedves barátaink gyepálása az, ami igazán ízt tud adni e stílus jeles képviselőinek.

Az egész történet egy 1990-es játékkal, a Commander Keennel kezdődött, ami egy újonnan alakult programozói stáb első projektje volt. Egyszerű 2D oldalnézeti platform játék volt, akkoriban az olyanból 12 volt egy tucat. Az érdekes az benne, hogy a programozói stáb ezzel alkotott egységes egészet, összeszokott csapat vált belőlük. Olyannyira, hogy úgy gondolták, saját céget alapítanak. A cég neve **id soft** lett, és egy borongós délutánon fő programozójuk, Jay Wilbur bejelentette, hogy szeretne egy kétiránypontos vonalperspektívával készült programot készíteni...

Ez a játék lett a Wolfenstein. Kiváló grafikával rendelkezett, a rövidülés benne teljesen reális. A falak egy addig szinte sosem látott technikával készültek: nemcsak különböző színűre fillezett vektorok voltak benne, hanem egész képeket rakott a falakra, és azokat forgatta, nagyította a karakter mozgásának megfelelően. Sajnos csak pontokat és téglalapokat tudott kezelni, de a szintezést egyáltalán nem ismerte. A téglalapok kezelése akkor nagyon zavaró, ha az ember megpróbál egy ajtóhoz közel férkőzni, ugyanis a gép nem engedi. Ilyenkor "csúszunk" a levegőn, mintha falba ütköztünk volna. Sajnos itt nem lehetett egymás ellen játszani, bár mostanra már ehhez is kiadtak egy patch file-t, ami lehetővé teszi ezt.

A nagyobb profit reményében az id soft kiadta a második részét is, Spear of Destiny néven, de ez nem hozott lényegi változást.

A következő (és sok szempontból az első jól kivitelezett) ilyen típusú játék a csodás **Doom** volt, 1993-ban. Itt már a padlón és a mennyezeten is volt bitmap, a falak sokszögesek (sőt, már íveltek is) lehettek. A pályák pedig egyre inkább közeledtek a 3D felé.

Itt álljunk csak meg egy pillanatra. A Doomot nagyon sokan csak 2.5D-s játéknak titulálják. Ennek oka az, hogy nem tárolja el semmiről a magasságát. Helyesebben szólva mindennek két z koordinátás adata van: az egyik az objektum magassága, a másik a plafon szintje. Ez ott figyelhető meg legjobban, amikor a lépcsők alatt teljesen kitölti a teret, nem lehet semmi ALÁ menni (a plafont kivéve). Ezen kívül a karakter hollétét sem tárolja (pl. a Doom2 első pályáján, ha lesüllyed a kapcsoló a földbe, akkor is meg tudod nyomni...) Szerencsére a programozók megoldották ezt a problémát, ugyanis a fegyverek célra tartanak, aszerint, hogy hol áll az ellenfél. Ez egy kicsit segít a problémán, de azért még maradnak hiányosságok (pl. ha valaki valamivel feljebb lévő platformon áll, mint Te, akkor rakétával ill. plazmával nem tudsz elé célozni).

És itt jelent meg először az egymás elleni játék lehetősége. Ez mindenkire (például rám is) teljesen sokkolóan hatott. Hiszen ez virtual reality a javából! Háromdimenziós világban bolyonghattál, találkozhattál a szembejövőkkel, stb.

Az élmény újszerűsége taglózta le az embereket, és erre szükség is volt, hiszen – egymás között legyen szólva – a Doomban nem volt túl élvezetes az egymás elleni játék. Nem volt supershotgun (bár rakétavető és BFG igen) és nem volt igazán élvezetes deathmatch pálya sem.


Quake

A szabályok a dm1-en (Duke-ul: nospawn) alapultak. Vagyis minden örökre eltűnt, miután felvetted, a fegyvereket kivéve. Ha egy fegyveren átrohantál, az ugyanúgy ottmaradt, és csak akkor vehetted fel újra, amikor meghaltál.

A Doom kereskedelmileg is szetesen hatalmas üzleti siker lett.


Doom

A konkrét eladási statisztikákat nem ismerem, de John Romero szerint 15 millióan (!) szerezték meg a shareware verziót, és a Doomot többen installálták a gépükre, mint a Windows NT-t és az OS/2-t összesen (1995).

A siker után a számítógépes játékipar érdeklődése az új stílus felé fordult. Szinte minden cég elkészítette a saját maga kis Doom-klónját, mely általában még meg sem közelítette az eredeti üzleti sikerét. Kiderült egy nagyon fontos dolog, ami nagymértékben befolyásolja a népszerűséget: ez pedig a hangulat. A Doom hangulata valami fenomenális. Ez adódik:


Doom 2.

– a csodás cybergót világból (ami azóta is a fő trend a hasonló játékok körében)

– a kerettörténetből, amit sokan szidnak, de szerintem egyszerűen fenomenális. Ugyanis egyáltalán nem a hollywoodi "jófiúk-gonoszagyoncsapás-happyend" sémát követi. A játék végén a rossz nyer, a főhős elbukik, sőt, önmaga szabadítja a szerencsétlenséget a világra. A másik nagyon ügyes dolog a fokozatosság. A szociálpszichológiából ismert tény, hogy az ember fokozatosan szinte mindent el tud fogadni, olyasmiket is, ami teljesen elüt a saját álláspontjától. Egyvalami számít csak: kis lépésekben kell haladni. Nagyon jól megfigyelhető ez a Doom epizódjaiban és a pályákban. Hisz az elején egy teljesen normális űrállomáson vagyunk, a néhány imp inkább csak meghökkentő. Aztán a falak elkezdenek vörösek és ragacsosak lenni, ismeretlen lények, groteszk, félig hús-félig gép kreatúrák jelennek meg, a klausztrofóbia elhatalmasodik mindenen, a hegyek alján köd kezd el gomolyogni, majd átváltozik valamivé, ami Megnevezhetetlen és Felismerhetetlen... És mindez fokozatosan, lassan adagolva, hogy megszokja az ember. De ha a 3. epizód vége felé visszatekint arra, ahonnan elindult... Végigborsódzik a hátán a hideg. A hatást egyébként a címek is fokozzák: Könyékig a halálban, A pokol partjainál, és csak egyszerűen: Inferno.

Ezt a hangulatot szerintem azóta sem sikerült semmivel felülmúlni (még a Doom2-vel és a Quake-kel sem), nálam legalábbis még mindig a Doom az igazi kedvenc. Szoktam is mondogatni, hogy miért vannak még játékszoftver fejlesztő cégek, hisz a Játékot már megírták.

1994-ben jelent meg a régóta várt folytatás, a **Doom2**. A program sokkal gyorsabb lett, ami dicséretes törekvés, legalábbis ha az azóta eltelt időszakot nézzük. Sok minden nem változott: ugyanolyan lett, mint az első rész, csak egy kicsit felturbózva. Ez egyébként általános az id-nél, a második részekben soha nincs semmiféle újítás, az igazán nagy durranásokat mindig az új projektekre tartalékolják. (Végül is igazuk van, hiszen jelentős változtatásokhoz úgyis újra kell írni az egész rendszert. Nekik pedig nem kell jól bevált címekhez folyamodni azért, hogy megvegyék a termékeiket: amire id soft van írva, azt úgyis viszik, mint a cukrot.)

A Doom2 egyébként saját bevallásuk szerint is egymás elleni játékra való, kijavította az előző rész hiányosságait. Sajnos hangulatában és történetében messze nem ér utána. Az igazi újítás is abban jelentkezett, hogy újragondolták a deathmatch szabályokat. Megjelent a deathmatch2 (Duke-ul: respawn), mely szerint minden felvett tárgy eltűnik, de meghatározott idő múlva megjelenik újra. Eleinte nagyon nem szerettem ezt az opciót, lévén hogy nagyon kihozza a különbségeket. (Tehát

ha valaki csak egy kicsivel is jobb a másiknál, akkor is 100:02-re megveri, mert folyamatosan visszatápol, míg ellenfelének csak pisztolya lesz.) Gondoltam, ezt is a bunkó amerikaiaknak találták ki, hogy majd annak örülhessen, hogy mennyire leverte a Gézát. Ellenben az első szabályai szerinti játékban nem lehetett elhúzni, hisz még ha pisztollyal is, de ha belesebeztem valakibe valamennyit, azt nem gyógyulta vissza soha. Most már, sok játék után, látom az új játékstílus előnyeit: sokkal okosabb játékra nevel. Hiszen nem csak megtalálni és agyonütni kell az ellenfelet (vagy pont ellenkezőleg, elbújni valahol), hanem folyamatosan járőrözni, "belátni" az egész pályát, hogy az utánpótláson is rajta tartsuk a kezünket. A lelőttektől pedig azt követeli meg, hogy ne egyből nekirontsanak az ellennek, hanem először bujkálva feltápolják magukat, és utána támadjanak. A problémája a rendszernek az, hogy elég, ha az ember egyetlen fegyverben jó, hisz nem fogy el soha a muníció, mindig utána tudja tölteni.

Azonban már itt kezdtek észrevehetőek lenni a hiányosságok. Zavaró volt a fel/le nézés hiánya, valamint az, hogy minden tárgy és ellenfél csak egy bitmap – mintha kartonpapír ellenfelekre lődöznénk a gyakorlópályán (gondolom senkinek sem kell bemutatni a "mindenki felénk néz" effektet).

A Doom2 után még több klón jelent meg a piacon. Az eredeti színvonalat nem sikerült felülmúlni, a (szerintem) egyetlen sikeresnek mondható próbálkozás a **Duke Nukem 3D** volt. Megpróbálták kijavítani a "semmi nem lehet egymás felett" hibát, de csak megkerülték a problémát azzal, hogy szintekre tagolták a pályát, és átmehetsz egyik szintről a másikra, ami teljesen önállóként üzemel. Tehát az egyes szintek nyugodtan lehettek egymás felett, csak a szinteken belül továbbra sem lehetett igazi 3D hatást elérni.

A Duke forradalmi újítást hozott a felbontásban is. Lehetett akár 800x600-ban is játszani. Másik nagy előnye, hogy megjelent a fel/le nézés lehetősége, bár igaz, hogy nagyon eltorzította a perspektívát.

Egy újabb, sokak által kedvelt klón a **Dark Forces** volt, amely Star Wars-környezetben játszódott. Semmi újdonságot nem hozott, a név azonban eladta. Erről csak annyit, hogy kis baráti körünkben, ha egy játék abszolút nem tetszik nekünk, akkor csak így jellemezzük: "ennél csak egy rosszabb van, és az a Dark Forces".

És már el is érkeztünk 1996-hoz, a **Quake** megjelenéséhez. Szinte minden téren újítást hozott:

MINDEN tárgy 3 dimenziós lett. Nincsenek többé papírmasé ellenfelek, az összes objektumot körül lehet járni, megszemlélni. Mozgás közben az ellenfelek (texture mapped polygon objects) rövidülnek, lendül a karjuk, és nagyon ergonomikus a mozgásuk. Apropó, a karakter mozgása is az, vagyis lövésnél hátravágódik egy kicsit, oldalazásnál irányba dől, lépcsőn fel-illetve lenéz.

Az árnyékolási effektek is teljesen újszerűek. A Doomban ezt nagyon egyszerűen (és zseniálisan) oldották meg, ugyanis a képernyő közepe felé egyre inkább besötétíti a falakat, ezzel keltve azt azt érzést, mintha a távolabbi dolgokat rosszabbul látnánk. A Quake ezt sokkal korrektebben oldja meg: vannak fényforrások (pl. elhaladó rakéta, álló fáklya, stb.) és ezek világítják be a környezetüket. Sajnos az elv, ahogy ezeket számolja, nagyon gyatra: rengeteg háttértárat igényel magában, és emiatt elég lassú is. Az eddigi legjobb (és leggyorsabb) megoldás, amit láttam, az a **Chasm** nevű ukrán programban (kiadja a Megamedia) volt. Itt mindent helyben számolt ki, nagyon gyors volt, részletes árnyékokkal és egyszerre akár 5-6 fényforrást is le tudott kezelni, méghozzá úgy, hogy azok fényei egymásba úsztak. A Quake egyébként egyszerre maximum 4 fényforrást kezel egy teremben.

Egy másik, és szerintem a legfontosabb Quake-újítás a pályák teljesen 3 dimenziós volta. Ezt hívják true room over room effektnek. NAGYON élvezetessé tette így az egymás elleni játékot. Ehhez természetesen tartozik egy nagyon effektív fel/le nézés is, egértámogatással, hibátlan perspektívával. Sajnos ez azzal a hátránnyal jár, hogy nincs térkép, és a program nagyon lelassul. Ez olyan méreteket ölt, hogy a mai gépeken lehetetlen a programot normálisan futtatni SVGA felbontásban. Nem Pentiumos gépeken még az MCGA is elégé akadozik. Legalábbis nálunk a tesztgépen (Pentium Pro processzor, 64 mbyte ram, 8 mbyte-os videókártya, stb...) nem volt hajlandó elérni az olyannyira áhított 24 fps-es sebességet 640x350-es felbontás mellett. (Az fps a frame per second rövidítése. 24 felett az állóképek sorozatát az emberi szem mozgásnak érzékeli – így működik a TV és a mozi.) Egyébként készült egy egész jó kis kiegészítő, kizárólag 3D gyorsítókártyával rendelkezőknek, ez a **Glquake**. Árnyékolt ellenfelek, kilőhető lámpák és átlátszó víz jellemzik (bár ugyanezt a Chasm is tudja, egy 486 DX2/66-on.) Ezek közül egyébként elég sok effektet tudott a Descent című űrhajószimulátor Doom-klón.

Néhány szót a jövőbeli kilátásokról: ugyan még készül néhány 2.5D-s játék, de ezek már csak a kifutó projektek, mostanában mindenki Quake-klónokat gyárt. A nagyobb trónkövetelők: Prey, Unreal, Chasm, Dark Forces 2: Jedi Knight, Daikatana, Shadow Warrior, Duke Nukem Forever, Hexen2 és a Quake2. A Preyről és a Jedi Knightról nem tudok sok jót mondani. A Preyről látott képek elég kiábrándítóak, és állítólag csak valamikor 1998-ban lesz kész. A Jedi Knightról meg csak annyit, hogy a Dark Forces folytatása.

Nagyobb érdeklődést váltott ki belőlem az **Unreal**. Ennek érdekessége a true color üzemmód (több, mint 16 millió szín), valamint Pentium MMX-es támogatás mellett elég gyors játékmenet.

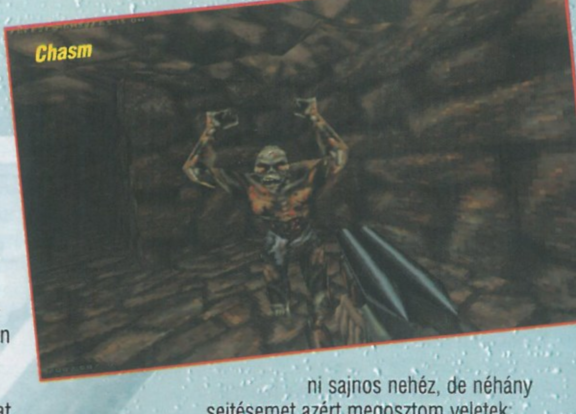
A **Chasm** egy elég érdekes (mint említettem: ukrán) próbálkozás, két hiányossága, hogy a *true room over room* effektet nem ismeri, valamint a design csapnivaló. A sebessége viszont félelmetes.

A **Shadow Warrior** a Duke készítőinek új projektje, középkori környezetben. Minden mostanában használatos effektet tudni fog.

Készül a Duke Nukem következő része is, a **Duke Nukem forever**. Itt egyszerűen megvették a Quake engine-jét, és azt fejlesztik egy kicsit. Az első prewiew-k az augusztusi E3-on lesznek láthatóak.

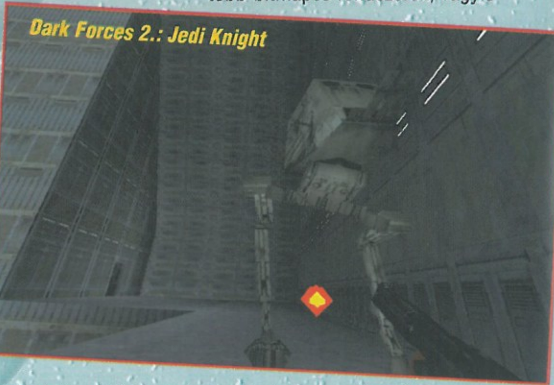
A **Hexen2** hasonló koncepcióra épül, mint az elődje. Többféle választható karakter, és gyönyörű grafika fogja jellemezni.

A **Quake2**-ről még csak annyit tudni, hogy az id szerint 1997 decemberében jön ki (amit én kétlek), valamint az optimum installja 3D gyorsítókártyás Pentium MMX 330. Szerintem ez csak poén lehet, ha komolyan gondolták, akkor egyszerűen nem tudnak programot írni. Emlékszem, annak idején a Mercenary nevű 8 bites program szabad 3D mozgást (vagyis fel-le nézést, repülést) biztosított, vektorpoligon tárgyak és ellenfelek voltak, egymásra is pakolhattunk dolgokat, mindezt kb. 16-18 fps mellett. A gép egyébként 1.6 megahertzes volt, 64 kbyte rammal. Na most akkor mi kerül a quake2-ben Pentium MMX 330-ba!!??



Chasm

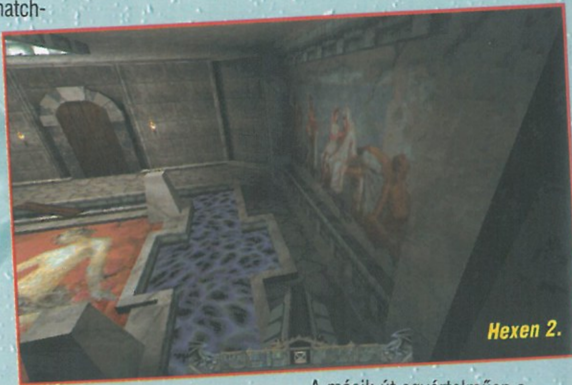
A **Dalkatana** John Romero új cégének, az Ion Stormnak új projektje, amit új kiadójuk, az EIDOS idén novemberre ígér, szerintem egyelőre még csak az álmok szintjén. Mindenestre érdekes ötletek vannak benne. A nézőpont (és az egész grafika) Virtua Fighter jellegű, single playerben két mesterséges intelligencia segít nekünk (tehát csak teamplay van). Ezenkívül deathmatchben karakter pontokat oszthatunk el, ami szerint valaki jobban céloz, vagy gyorsabban fut, mint a többiek, stb.



Dark Forces 2.: Jedi Knight

Néhány érdekesség az új egymás elleni játékos opciókról:

A deathmatch2 elve vált általánossá, néhány módosítással. A tárgyaknak fontossági hányadosuk van, ez minél nagyobb, az adott tárgy annál ritkábban jelenik meg. Óriási újítás, hogy ha valaki meghal, eldobja hátizsákját, és a cuccait össze lehet szedni.



Hexen 2.

Nagyon jó még a teamplay opció megjelenése. Ennek egyik fajtájában csak simán a másik csapatot kell irtanunk, míg a *capture the flag*ben egy zászlót (vagy valamit) kell elhoznunk a másik csapat bázisterületéről, és a saját bázisunkra vinni azt.

Új lehetőség még az úgynevezett Quakeworld, melyben az Interneten küzdhetünk ismerőseink, vagy ismeretlenek ellen. Egyébként nagyon mókás, és akkora rá az igény, hogy amikor először elindult a rendszer, másodpercenként 4 jelentkezést regisztráltak, és pár óra alatt le is halt az egész. Azóta szerencsére már egy táposabb szervere van az idsoftnak.



Hexen 2.

És hogy mit hoz a távoli jövő? Megjósolni sajnos nehéz, de néhány sejtésemet azért megosztom veletek:

Grafikailag valószínűleg megjelennek a több-bitmapes rendszerek, vagyis ahogy közeledsz egy tárgy felé, egyre részletesebb képeket vesz elő a program, és így soha nem lesz pixeles a kép.

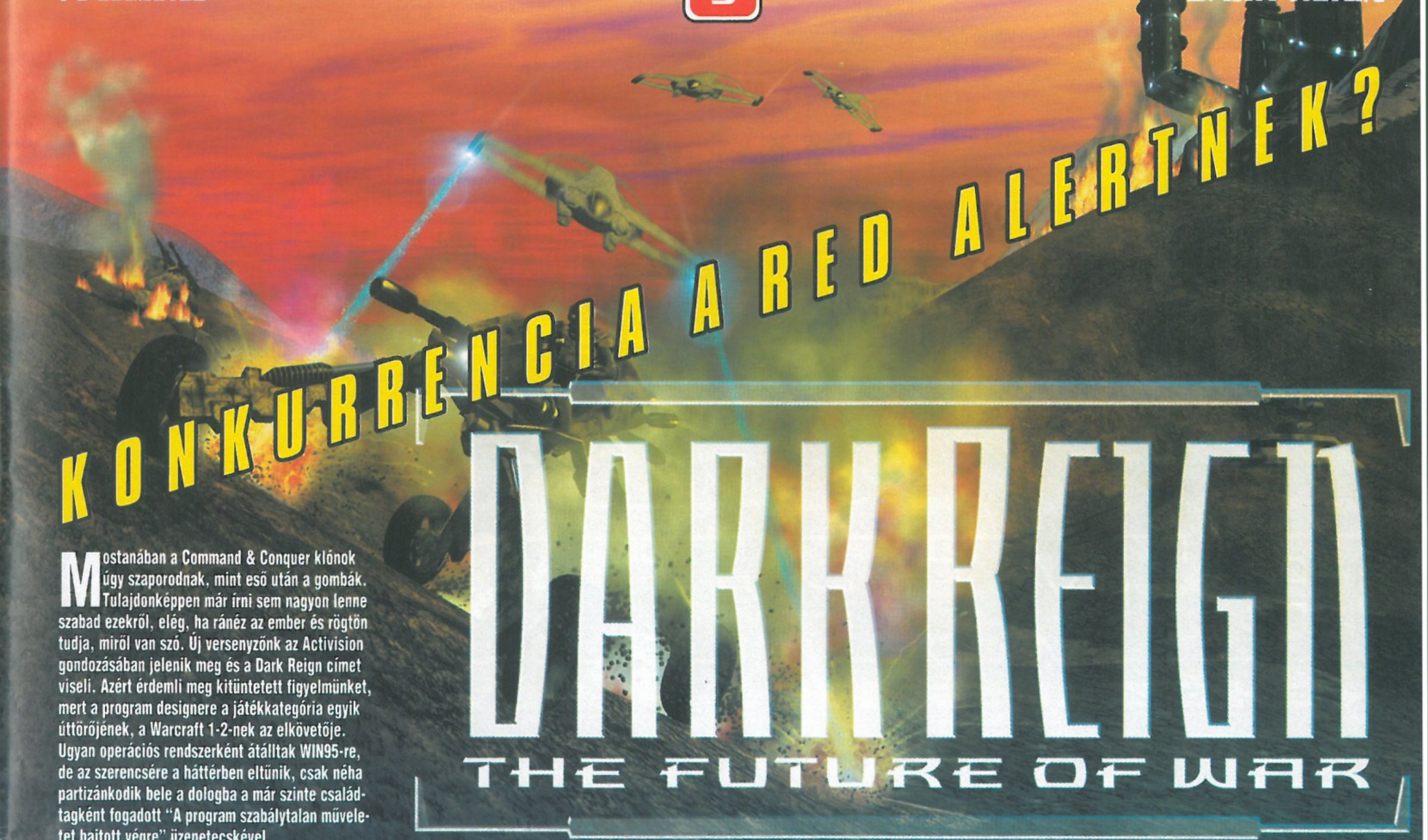
A másik út egyértelműen a real time renderelés, ez azonban nagyon a távoli jövő dala, legalábbis addig, amíg nem figyel ott mindenkinek az asztalán a Sun Station (az pedig nem holnap lesz...).

Nekem zavaró az is, hogy a játékosok nyaka merev, mindenképpen arra lősz, amerre mész. Ez néha nagyon rossz, és egy egér és egy VR sisak segítségével könnyen kiküszöbölhető lenne.

Deathmatch téren pedig az egyre okosabb gépi ellenfelek és digitalizáló mikrofonon való üzenetküldés az, ami igazán hiányzik.

Fülöp Viktor / Ender

KONKURRENCIA A RED ALERTNEK?



Mostanában a Command & Conquer klónok úgy szaporodnak, mint eső után a gombák. Tulajdonképpen már írni sem nagyon lenne szabad ezekről, elég, ha ránéz az ember és rögtön tudja, miről van szó. Új versenyzőnk az Activision gondozásában jelenik meg és a Dark Reign címet viseli. Azért érdemli meg kitüntetett figyelmünket, mert a program designere a játékkategória egyik úttörőjének, a Warcraft 1-2-nek az elkövetője. Ugyan operációs rendszerként átálltak WIN95-re, de az szerencsére a háttérben eltűnik, csak néha partizánkodik bele a dologba a már szinte családtagként fogadott "A program szabálytalan műveletet hajtott végre" üzenetecskével.

A kerettörténet teljesen más alapokon nyugszik, mint a Warcraftokban: a fantasy világából a sci-fi történetek egy már unalomig ismert vállfajába csap át. "*Az űr egy eddig fel nem térképezett vidékén, egy régen feledésbe merült társadalmat feldúl egy pusztító háború, mely végigsöpör az egész galaxison. Amikor szülőbolygód megadja magát a pusztítás könyörtelen hullámainak, utolsó lehetőség nyílik meg előtted, hogy megmentsd a civilizációd. El kell utaznod a háború dúlta Császárság szívébe, ahol a Császár és a Szabadság harcosai vívják gyilkos csatájukat a több ezer világból álló Birodalom feletti uralomért. Állítsd meg mindkét sereget, és írd újra a Galaxis történelmét.*" Nem túl eredeti, ezért borítsunk gyorsan fátylat rá, ennél a stílusnál ugyanis a kerettörténet egyáltalán nem dominál.

A készítők szerint "*a Dark Reign hadüzenetet küld az akció-stratégia bestsellereknek*", és mivel nálunk is a Command&Conquer, a Red Alert és a Warcraft 2 a legismertebb ilyen stílusú játékok, az ezekkel való összehasonlítgatás fogja képezni az ismertető magját, természetesen az újdonságokra külön kitérve.

A legtöbb embert az egységek érdeklik. Az elődökhöz viszonyítva itt rendelkezünk a legnagyobb számúval (36), bár engedtessék megjegyezni, hogy ez csak eggyel több, mint a RA-ben – ez azért túlzás volt, de már várom a legújabb, mintegy 37 egységet felvonultató "sikerprogramot". Szerencsére cserében ezek igen változatos fegyverarzenált jelentenek. Mivel a játék a jövőben játszódik, az egységek némiképp futurisztikus kivitelezése zavart kelthet (amíg meg nem szokjuk), mert van egy csomó dolog, aminek még a nevéből sem nagyon tudjuk kitalálni, hogy tulajdonképpen mire is szolgálhat, csak az építése után jövünk rá (vagy akkor sem...). A jól bevált rendszer szerint működik itt is minden: bizonyos egységeket csak egyes épületek szerencsés konstellációja esetén tudunk megépíteni, és ehhez járul még pluszban az anyagi feltételek megléte. Segítségünkre szolgál, hogy a program ki is írja az egység építéséhez szükséges épületek listáját is, nem csak az árát. Az egységek változatosak – földi, légi, kétéltű, sőt, az egyik oldalon még egy föld alatti jármű is szerepel. Szerepel minden oldalon egy olyan egység is, amellyel bármit támadva az ellenfél csapata vagy épülete egy csapásra megsemmisül – egyetlen hátrányuk, hogy ez egy kicsit időigényes feladat és míg ezzel foglalatoskodik, szépen le lehet szedni. Az egyik oldalon ez egy olyan jármű, amely egy kisebbfajta fekete lyukat hoz létre, ami egy ideig ott is marad, és mindent elnyel, ami a közelébe jut; a másik a már említett föld alatti jármű, ami bemegy a célpont alá és a Dune homokhernyójához hasonlóan szépen lehúzza és elnyeli. Létezik egy ellenséges katonákat elfogó gép is, melynek a belsejében a rendkívül humánus agymosás nevű technikát alkalmazzák – az ellenséges egységet ezentúl mi irányítjuk. Van infiltrator is a gyalogosok közt, őt az ellenfél épületeinek megbénítására használhatjuk.


A támadás hegynek felfelé kissé nehézkes dolog

Különlegesebb egység még az exterminator (jetpackkel felszerelt lángszórós, de nem egy nagy durranás) és a légi erődök (lassan készülnek el és nagyon drágák, de egy-két lövésre mindenkit kinyírnak). Csapatszállító járművek is vannak – ők nem tudnak lőni, de a gyalogosokat gyorsan és biztonságosan elszállítják egyik helyről a másikra. újdonságk, hogy megtévesztő járműveket is küldhetünk az ellenfél zavarására.

Pár szó az épületekről: 34 épület van, ami tényleg felülmúl minden eddigi programot. Pénzügyi forrásunk egy olyan egyszerű vegyület, amit a kultúrember kizárólag fürdéshez használ: a víz. Az elődökhöz hasonlóan szükségünk van egy kútra, ahonnan teherautók elviszik a feldolgozóba – innen származik a bevételünk. Építhetünk bányát is, ezekből a nyersanyagot szintén szállítóegységek viszik az erőművekbe, amelyeknek az energiaszolgáltatás a feladatuk. Négyféle épületben gyárthatunk: a főépületünkben kizárólag egy olyan járművet, mely az összes többi építmény felhúzására szolgál, reptereken a légi egységeinket, kiképző központokban a gyalogos egységeket, a gyárban pedig az összes többit. Védelmi egységből kétféle őrtorony van, valamint egy légelhárító üteg – és újdonságképpen egy bunker, melybe négy védtelen egységünkkel visszavonulhatunk az erős ellenséges tűz elől. A gyártásra szolgáló épületek upgrade-elhetőek – nagyobb lesz a páncélzatuk, gyorsabban gyártanak, továbbá van olyan egység, amelyet csak bizonyos szinttől állíthatunk elő. Megtalálhatjuk a Red Alertből már ismerős csali épületet is, ami hasonlít az eredetire, de csak a váza ugyanaz.

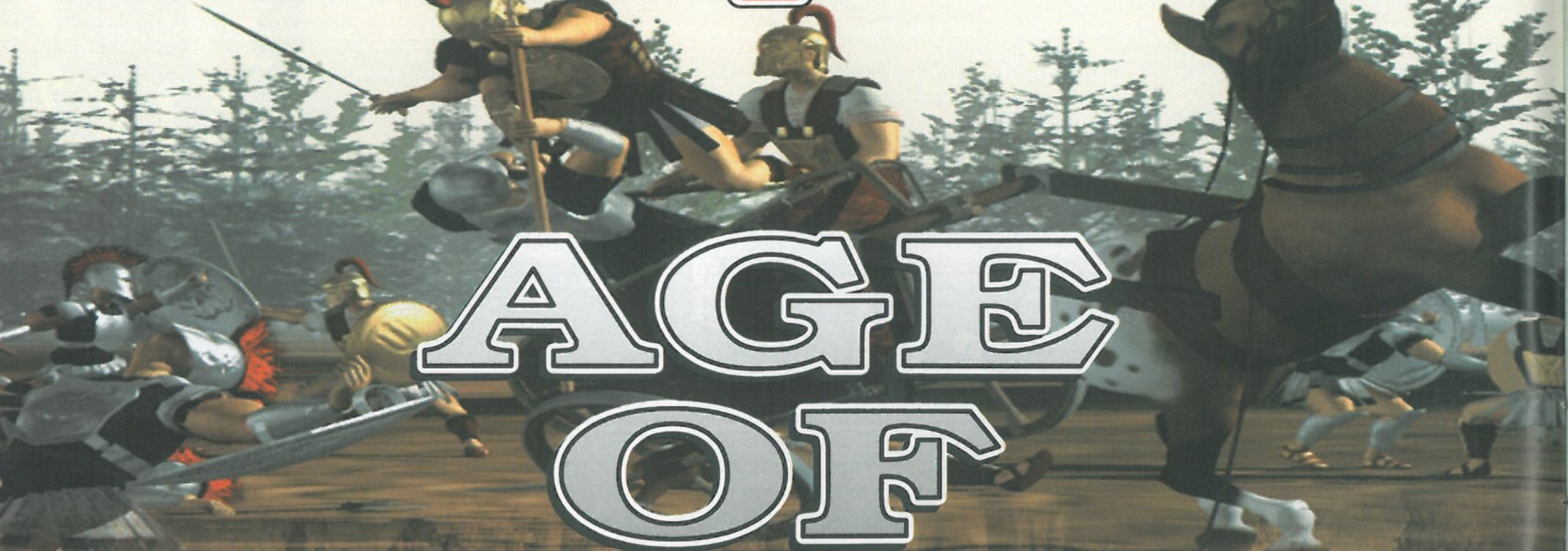

Baráti eszmecsere vette kezdetét

A terep meglehetősen változatosnak tűnt, a szokásos normál, sivatagos, jeges felállásban. Vannak olyan tereprészek, amelyek nagymértékben lassítják az előrehaladást, illetve rájuk sem mehetünk. A legfontosabb újítás, hogy a dombok és a hegyek "mögé" földi csapatokkal nem látunk és nem is lőhetünk ("magyarán": van line of sight).

A játékmenet meglehetősen nehéz, így a műfaj kedvelőinek jó ideig biztosítva van a szórakozása. Külön érdekesség, hogy a Warcraft 2-ből már ismert "fog of war"-t használja a játék, így ugyan a felderített terep megjelenik a térképen, de ha egységünk észlelési körén kívül esik, akkor nem látjuk az ott zajló történéseket. Mi magunk határozhatjuk meg az AI erősségi fokozatát, ilyen sem volt még. Képesek vagyunk az ellenfél technológiájának ellopására is. A missziók száma 33, ez kevesebb, mint a Red Alertben, de szerepelnek gyakorló küldetések is. A játékosok száma maximum 8 lehet, és akár hálózatban, akár interneten keresztül is játszhatunk. Multiplayernél számos opció újdonságként hat: egységeket adhatunk át egy másik játékosnak, technológiát, erőforrásokat (víz, ércek) cserélhetünk, sőt, szövetségesünknek átadhatjuk csapataink irányítását is! Már alapkiegészítőnek számít a térképeditor, ezt itt még megfejelték egy küldetésszerkesztővel is.

Végül a kivitelezés: A grafika 640*480 SVGA, ennek megfelelően szép, ráadásul az animációk is átlagon fölüliek. Egy kis hiba, hogy néha elég nehezen lehet felismerni, hogy légi vagy földi egységről van szó, ugyanis nincs árnyéka a repülő csapatoknak (bár nincs kizárva, hogy a végleges verzióban már lesz). A hangok a Warcraft 2-höz hasonlóan nagyszerűek, bár néha elég furcsán hangzanak. A zene CD audio, szóval a minősége kiváló, és nem utolsósorban örömmel vettem észre, hogy nem a szokásos dum-dum muzsikát erőltetik, hanem klasszikusabb vizekre eveztek. Mondjuk nem egy Wagner, de mindenképpen nagyszerű atmoszférát kölcsönöz a játéknak. Mivel ez még nem a végleges verzió, nem szívesen vállalkoznék az értékelésére, hiszen lehet, hogy a hibaként felemlített dolgok esetleg még változnak a végső változatban. Mindenesetre nem kizárt, hogy a nyár bestsellere lesz belőle.

K.Z.

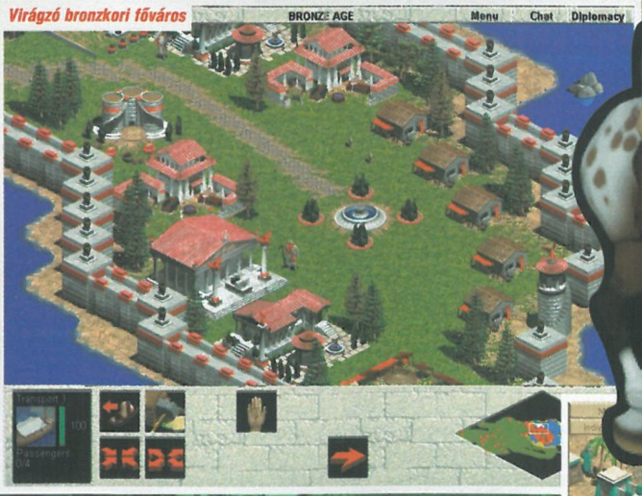


AGE OF EMPIRES

NEHÉZ LESZ MÉG FÉLÉVET VÁRNI!

A karácsony előtti játékvásár egyik legnagyobb durranása lehet a Microsoft kiadásában megjelenő Ensemble Studios szerzemény, az Age of Empires. A sikerre a legfőbb garanciát Bruce Shelley személye jelenti, aki még MicroProse-os alapító tag korában olyan játékok készítésében vett részt Sid Meierrel karöltve, mint a Railroad Tycoon, Covert Action és Civilization. S ha ehhez még hozzátesszük, hogy Shelley kedvenc játéka a Warcraft... A játéknak nemrégiben készült el egy tökéletesen működő tesztváltozata, amellyel már jó néhány éjszakát virasztottam át. Most akkor közre is adnám az első tapasztalataimat.

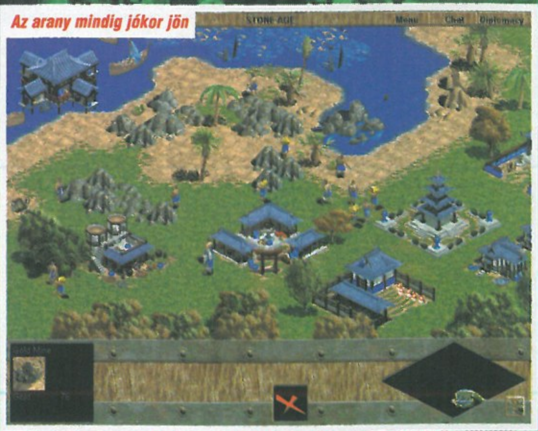




Virágzó bronzkori főváros

Talán az említett nevek hatása, de már az első lépéseknél kiderül, hogy a program a Civilization történelmi és stratégiai részeinek, valamint a Warcraft valós idejű játékmenetének tökéletes kombinációja.


A pályaszerkesztőben


Az arany mindig jókor jön



A játék a Civilizationhoz hasonlóan az emberiség hajnalán kezdődik. Ekkor 12 kultúra közül választhatunk, figyelembe véve mindegyik nép speciális erejét és gyengeségeit. Maroknyi kis csapatunk (eleinte egy ember) elkezd dolgozni, nyersanyagot gyűjtögetni, majd szaporodni és építkezni. Amikor pedig már eléggé megerősödtek, jöhet a technológiai fejlődés, a kereskedelem és a háborúk. A felfedezhető ismeretek köre olyan tág, hogy egy nép nem is tudja mindet elsajátítani. Végül a legfontosabb örökség a Civből az, hogy az Age of Empirest nem csak egyféle módon, az ellenfél totális kiirtásával lehet megnyerni, de megfelelő diplomáciai érzékkel is. Sőt, a gazdasági és fejlesz-

tési területen elért hatalom is végső sikerre vezethet.

A játék menete ezzel szemben inkább a Warcraftra emlékeztet. Nem egyetlen nagy hadjáratot, hanem sok apró küldetést kell végigcsinálnunk, s mindegyik elején teljesen a nulláról indulunk. Azt, hogy az egyes szinteken



milyen taktikát válasszunk, milyen ismereteket, épületeket és katonákat fejlesszünk tökéletesre, csak az adott feladat, az ellenség és a környezet határozza meg. Az egyes pályákon nem építhetünk újabb és újabb városokat, egyetlen településből kiindulva kell megoldanunk a feladatot. A játék ideje a WC-hez hasonlóan, folyamatosan telik. Így nincs lehetőségünk az egyes körök között óraákon keresztül meditálni, döntéseink gyorsaságán és helyességén egész civilizációnk jövője múlhat.

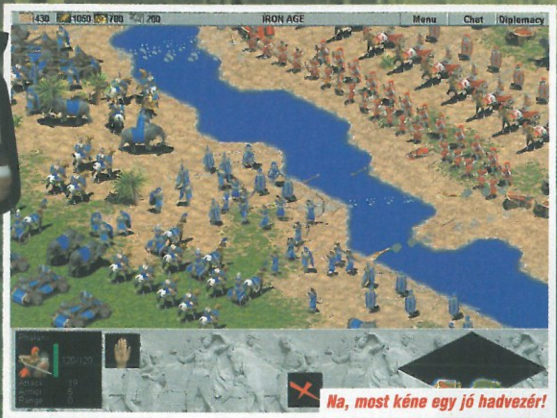
A programban két fő embercsoport létezik. A dolgozók univerzálisak. Attól függően, hogy milyen munkát adunk nekik, építkeznek, fát vágnak, földet művelnek, vadásznak vagy halásznak. A katonák ezzel szemben csak a saját feladatukhoz értenek, külön kell íjászokat, lovagokat vagy hajósokat kiképeznünk. Embereink fenntartásához csak házakra van szükségük, toborzásuk viszont rengeteg élelmet, vagy ennek hiányában aranyat emészt fel. Az épületek felhúzásához szintén élelemre, aranyra, ezen felül még kőre és fára lesz szükségünk.



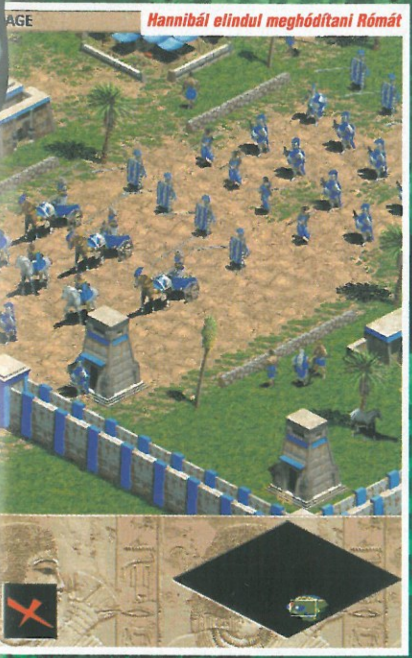
Ostrom alatt



A várostervezés remeke



Na, most kéne egy jó hadvezér!



Hannibál elindul meghódítani Rómát

Az egyes épületeknek háromféle szerepük van: katonákat képezhetünk ki bennük, javíthatjuk dolgozóink hatékonyságát és új ismeretek után kutathatunk. Minden épületben a saját területének megfelelő ismeretek fedezhetők fel, így egyszerre több épületben akár több irányban is fejlődhetünk. A kutatások elindításához szintén csak némi nyersanyagra van szükségünk. Amikor egy fejlettségi szinten mindent felépítettünk és felfedeztünk, a következő korba a falu középpontjának továbbfejlesztésével tudunk majd átlépni.

Amikor ezzel elkészülünk, összes épületünk tökéletesedik, s újabb lehetőségek jelennek meg.

A CD-n rengeteg előre elkészített pályát találunk, külön magányos játékosoknak és külön az egymás ellen küzdőknek (egyébként egyszerre 8 játékos játszhat egymás ellen helyi hálózaton vagy az Interneten keresztül). Ezek között találunk történelmi csatákat és fantázia szülte konfliktusokat is. Ha pedig ez sem lenne elegendő, a beépített pályaszerkesztővel saját igényeinknek megfelelő feladatokat állíthatunk össze.

A program grafikája tökéletes. A pályákat 3D-ben látjuk, ahol minden ember teljesen animált mozgással teszi a dolgát. Ez néhány katonánál még nem annyira meglepő, de képzeljünk el egy csatajelenetet vagy ötven teljesen különböző harcossal, lóval, elefántokkal és katapulttal. Nem mindennapi élmény. Ehhez járul még hozzá az a hangulatos zene, melyből a tervek szerint a végleges CD-n már 35 percnyit élvezhetünk. Erre azonban még néhány hónapot várnunk kell, hiszen – az utolsó csiszolgatásoknak köszönhetően – a program valószínűleg csak az év utolsó negyedében kerül fel majd a PC-s hadvezérek gépeire.

P.K.



Ég a város, ég, el ne aludjék...

EGY NAGY NÉV ÚJJÁ SZÜLETETT!

Szögre kerül a csuka, lassan távozik egy (rövid) időre életünkből a foci. Hol pezsgőt bontanak és ünnepelnek, hol lehorgasztott fejek, szurkolói szitkok és kirúgott edzők töltik meg az öltözőket. A Gremlinnél jól érezték, hogy itt az ideje piacra dobni egy managerprogramot a nyári uborkaszezon elején, mellyel kínzó hiányérzetünket orvosolhatjuk. A Premier Manager név ismerősen csenghet mindazoknak, akik komálják ezt a stílust, mert már három résszel találkozhattunk régebben is, a legfrissebb változat pedig a PM97 névre hallgat.

Egészen meglepően CD-s és Win95 alatt futó változatról van szó. Elöljáróban még annyit,hogy a Gremlin már jól ismert Actua Sports sorozata adoptálta a régi programot (ez magyarul grafikai és hang(nomeg gép-)tuningot jelent) és már a címből is következően kizárólag angol csapatokat irányíthatunk.

A játék indítása után három fő választási lehetőségünk van:

1. DATABASE: Angol futballkislexikonként is felfogható, majd' mindent tartalmaz a csapatok történelméről és legfőképpen jelenéről. Kedvcsinálónak annyit, hogy igen gazdag adattára van (főleg az ismertebb klubokról), fotók és grafikonok színesítik, össze lehet hasonlítani a csapatok szereplését és eddig megszerzett trófeáik számát, a Premier League-ben szereplő játékosokról és edzőkről még egy kis Curriculum Vitae is helyet kapott.



Mindenből a legjobbat!

2. MANAGER LEAGUE: Bármelyik általunk kiválasztott csapat irányítását átvehetjük a szezon kezdetétől.

3. PRO-MANAGER LEAGUE: Ismeretlen edzőként kezdünk, és nincs lehetőségünk választásra. Általában negyedosztályú csapatok jelentkeznek, valamilyen kitűzött céllal (pl. bentmaradás, középső helyek elérése). Honorálásunk az eredményektől függ.

Az utóbbi két lehetőség választása esetén a level menübe jutunk, ahol négy nehézségi fokozat vár reánk. Bizonyos szempontból nem is nehézségi fok ez, mert maga a játék nem nehezebbé, hanem bonyolultabbá válik, több minden kerül az irányításunk alá. A négy lehetőség (itt tölthetünk játékállást is):

TRAINER – csak az edzői tevékenységet látjuk el, tehát az összeállítás és a taktika meghatározása a feladatunk. Minden mást a gép végez magától, még az átigazolásokat is!

ACCOUNTANT – könyvelő, az edzői tevékenységen kívül minden gazdasági ügy a mi feladatunk.

MANAGER – bár rádiótelefont és lila öltönyt fehér zoknival nem kapunk, azért sok dolgunk lesz. A gép itt csak a játékosok szerződésének meghosszabbítását végzi automatikusan.

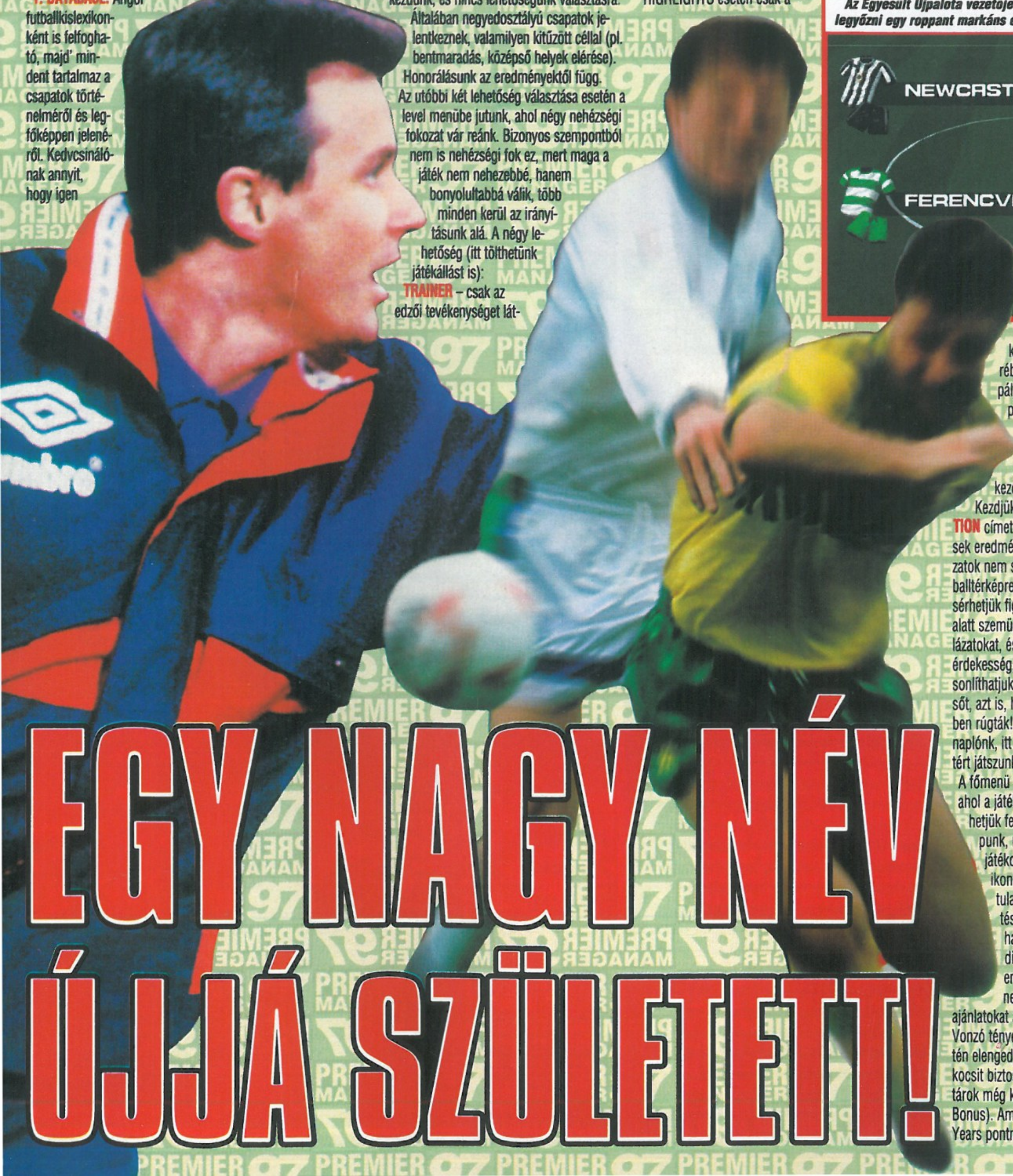
TOTAL – minden a nyakunkba szakad a csapat irányításától a stadionépítésen át a kölcsönök elherdálásáig.

Nevünk beírása és a csapat kiválasztása után megjelenik a szezon előtti edzőmeccsek listája. Maximum négy meccset nyomhatunk le, SKIP-pel ugorhatunk. Az edzőmeccsek többek közt nem csak arra jók, hogy pofozógépnek használjanak minket, hanem arra is, hogy egy kis kondicionáló programot nyújtsanak a nyaralásból hazatérő löttyedt játékosainknak, nem árt tehát mindet felhasználni. Európai és dél-amerikai csapatok közül válogathatunk. Ha még újak vagyunk a csapatnál, a mérkőzések tanulságát levonva a magyar szintű és hozzáállású játékosokat rögtön ki is vághatjuk a keretből, hogy ne rontsák ott a levegőt.

A főmenünél menjünk fel az egérrel a képernyő felső felébe, ahol a computer ikonra clickelve a meccs opciókat kapjuk. WATCH-nál az egész mérkőzést végigkövetjük (kb. 6-8 perc), HIGHLIGHTS esetén csak a legfontosabb jeleneteket látjuk, BRIEF-nél szöveges infokat kapunk, a RESULTS pedig csak az eredményeket írja ki. GRAPHICS-nál a szokásos grafikai finomításokat állíthatjuk be, a CAMERAS menüpont csak akkor él, ha valamilyen formában nézzük a mérkőzést – jelentése magától értetődik, SOUND a mérkőzés alatti hangok ki/be kapcsolását hivatott beállítani. A LINE UP on/off állása a meccseknél a kezdőcsapat megjelenítésére vonatkozik – ez egy jópofa animáció, de egy idő után unalmassá válik. A fülhallgató a menük alatti hangok erejének szabályozására szolgál.

Kezdődjön maga a szezon! A nyitó képernyő bal felső sarkában jelenlegi csapatunk és a őmanagerségünk neve, jobb oldalon a naptár, majd ezt követően a meccs tétje (bajnoki, kupa- vagy felkészülési meccs) kapott helyet. A képernyő középső nagy körében a két mérkőző csapat neve látható, a pályaválasztó szerepel felül. EXIT-tel visszalépünk az előző menühöz, SAVE GAME pedig a játékállás mentése. Jobbra a NEWS-nál híreket olvashatunk sérülésekről, átigazolásokról. A CONTINUE pontot választva kezdődik a mérkőzés.

Az Egyesült Újpalota vezetőjeként nem tudtam legyőzni egy roppant markáns európai csapatot...

Kezdjük a bal felső negyeddel, mely az **INFORMATION** címet viseli. RESULTS-nál a lejátszott mérkőzések eredményeit tekinthetjük meg, itt a bajnoki táblázatok nem szerepelnek. Kitekinthetünk az európai futballtérképre is, ahol az európai kupaeredményeket kísérhetjük figyelemmel. A LEAGUE TABLES menüpont alatt szemügyre vehetjük az aktuális angol bajnoki táblázatokat, és a góllövőlista is itt kapott helyet. Külön érdekesség, hogy egy grafikon segítségével összehasonlíthatjuk a gólvágók teljesítményének alakulását, sőt, azt is, hogy mikor, ki ellen, hányat és melyik percben rúgták! A FIXTURES tulajdonképpen a határidőnaplónk, itt szerepel, hogy kivel, mikor és milyen tétért játszunk/játszottunk.

A főmenü bal alsó régiója a **TRANSFER MARKET**, ahol a játékosok átigazolása történik, valamint itt vehetjük fel segédeinket is. Vételnél egy táblázatot kapunk, mely az éppen aktuális transzferlistára tett játékosokat tartalmazza. A játékos melletti kis + ikonnal kapunk részletes információt a játékos tulajdonságairól, pozíciójáról, áráról, kért fizetéséről. A Club Fee a klubja által kért összeg, ha ezt megadjuk, majdnem mindig elengedik. A Yearly Wage a játékos éves keresete, ennek jobb ha föléajánlunk, mert különben nem biztos, hogy otthagyja a klubját. Az ajánlatokat a játékos nevére clickelve tehetjük meg. Vonzó tényező lehet a játékos számára, ha kiesés esetén elengedjük (Free if relegated), illetve ha házat és kocsit biztosítunk a számára (House and Car). A csatárok még külön gólprémiumot is kaphatnak (Scoring Bonus). Amennyiben a szerződést egy évre kínáljuk a Years pontnál, lehetőség van arra is, hogy bizonyos

REMIER ANAGER 97

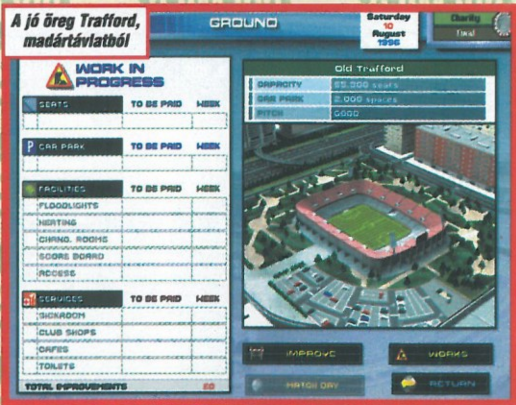
számú mérkőzés után megújítsuk (Matches to Renew). Ha az angol listán nem szerepel olyan játékos, akire szükségünk lenne, két lehetőségünk van. OFFERS-nél megkapjuk a térképet és mi keresünk magunknak játékost Európa vagy Dél-Amerika csapataiból. Ez egyrészt hosszadalmas meló, másrészt drága mulatság olyan emberkét venni, akinek még élő szerződése van egy klubnál. Az eljárás ugyanaz, mint az előbb említettem. A pozícióját kis pályakép mutatja a nevétől jobbra. SCOUT választása csak akkor él, ha rendelkezünk asszisztenssel (ld. később): ilyenkor csak a tulajdonságait kell beállítani a játékosnak és segédünk keres a paramétereknek megfelelő fickót – de ez több hétig is tarthat! A másik fő menüpont a PLAYERS. Itt a már meglévő játékosaink listája szerepel. Láthatjuk, hogy hány éves szerződése van, és mennyi van ebből hátra (sárga szín jelöli, ha a szezon végén lejár). Erre nagyon kell figyelni, mert első játékom alkalmával elfelejtettem meghosszabbítani ezeket, és a következő szezon elejére maradt 8 játékosom, akikkel nem igazán lehet jó taktikát alkalmazni – arról nem is beszélve, hogy a klubigazgatóság úgy kirúgott, hogy a lábam nem érte a földet. A játékosok nevére clickelve a Renew ponttal tudunk szerződést hosszabbítani – úgy zajlik, mintha új játékossal tárgyalnánk. A Youth menüpontnál az ificsapatból emelhetünk ki valakit (ha van Youth Assistentünk), ahol szintén különböző kritériumok alapján kereshetünk. Harmadik főmenüpontunk a STAFF. Itt segédedzőket, orvost, pszichológust, pályakarbantartót, asszisztenseket és még sok más csókát vehetünk fel. Hangsúlyoznám, hogy mindegyikből a legjobb minősítésűt (a csillagok mutatják) szerezzük meg (Sign), rajtuk nem érdemes spórolni. Ha elégedetlenek vagyunk velük, rúgjuk ki őket (Sack).

A főmenü jobb alsó csoportja a **FINANCES**. A piszkos anyagiak kerülnek előtérbe ezen régióban.

FINANCE: Könyvelésünk. Income a bevételeket, Expenses a kiadásokat jelentik. Bevételek származhatnak a jegyárakból, TV-díjakból, játékosok eladásából, kupasikerekből. A kiadásokat még felsorolni is hosszú lenne, nyilván mindenki tudja, mi szokta a pénzt elvinni. Heti és szezonális bontásban is megnézhetjük, hogyan is állunk, a Current Week a legfontosabb, ebből is a Cash – vagyis a készpénz. A Balance grafikon a számszerű adatokat ábrázolja vizuálisan.

BOARD ROOM: Klubelnöki szoba. A felső részen a saját értékelésünket vehetjük figyelembe általános (Manager Rating), igazgatói (Director Confidence) és szurkolói (Supporters Confidence) szemszögből. A bal alsó résznél max. 4 kölcsönt vehetünk fel egy időben (Loan), de ezek leghosszabb lefutási ideje két év. A jobb oldalon a Bonusnál azt állíthatjuk be, hogy játékosaink milyen prémiumokat kapjanak, pl. bajnoki címért, kupaszereplésért. Igen nagy motiváló erő a pénz...

GROUND: Libalegelőből Old Trafford – ez a recept. A gyógyszerreceptekhez hasonlóan iszonyatos árak vannak – bár kimagasló szereplésnél már lesz pénzünk a stadion bővítésére is (mert erről van szó természetesen). A bal oldalon egy Match Day felirat díszeleg: soron következő meccsünkre itt állíthatjuk be a jegyárakat.



A jó öreg Trafford, madártávlatból

IMPROVE: itt bővíthetjük a stadiont és a kísérő létesítményeket. Csak néhány kulcsszó – a teendők magától értetődőek: Seats (ülések), Convert to Seats (állóhelyekből ülés), Car Park (parkolók), Facilities (kiegészítők), Floodlights (fényszórók), Under-soil Heating (a fű minőségét javítja), Changing Rooms (öltözők), Scoreboard (eredményjelző), Access to the Stadium (utak a stadionhoz, stb.) Services (kiszolgáló egységek), Medical Staff (orvosi szoba), Shops, Café és WC (ezeket nem tudtam lefordítani). Érdemes mindegyiket folyamatosan bővíteni, mert magasabb osztályokban nem megfelelő pályaviszonyok esetén már megbüntetnek minket! Van egy pár, amely bevételünket is növelheti, pl. az üzletek.

WORKS: az éppen folyó munkálatokat tekinthetjük meg: Amount (mennyi pénzbe) és Weeks (hány hétbe) kerül még. Fontos, hogy egy időben csak egy munkán dolgozhatunk (vajon miért?), és nem építhetünk rögtön pl. legnagyobb fényszórót, csak szépen sorban.

Elérkeztünk a **MANAGER** részhez. Taktika, edzés, felállás – tehát edzői tevékenységek.

LINE UP: felállás. Itt választjuk ki, hogy ki kerüljön a kezdőcsapatba, illetve a cserepadra. Bal oldalon a játékosok sora, jobb oldalt pedig kapcsolók kaptak helyet. Haladjunk felülről lefelé! A Parameters bekapcsolásakor részletes adatok jelennek meg a játékos neve mellett (balról jobbra): a kis + a már említett személyi jegyek, N (mezszám), a nemzetiségére utaló kis zászló, ha nem az Európai Közösségből való, akkor a neve, EN (energia), SP (sebesség), ST (erő), AG (aggresszió), QU (minőség), FI (erőnlét), MO (morál), AV (átlagos szint – az előzőek kombinálva), ROL (egy kis pályasziluetten a szerepe), POS (milyen pozícióban játszik). A Rating bekapcsolásakor a részletes adatok eltűnnek, és helyüket átveszi egy max. 5 csillagból álló általános jelző a játékos képességeit mutatva. A Team Rating csapatunk általános értékmérője, alatta az éppen kiválasztott játékos skilljeinek csillagokkal való meghatározását figyelhetjük. Handling (labdakezelés), Passing (passzolás), Dribbling (cselezés), Heading (fejelés), Tackling (labdakezelés), Shooting (lövés). Ez alatt a felállásunk látszik, ha a játékosokon végigmegyünk a pointerrel, itt fehéren világít az a poszt, ahol a játékos játszik. Lejjebb látható a Training menüpont, itt állíthatjuk be, hogy melyik játékosunk mire gyúrjon, személy szerint a generalt javaslom. Itt lépnek előtérbe a Staffnál felvett edzők – mindenből a legjobbat alapon! Az Injuries jelzi a sérülteket, ahol az orvosunknak adhatunk parancsot, hogy melyik srácot gyógyítsa meg hamarabb. Innen ugorhatunk az Insurance (biztosítás) pontra, ahol beállíthatjuk játékosaink biztosításának mértékét, a legjobb a legdrágább is egyben. Statisticnél minden játékosunkról minden statisztikai adatot meglelünk: hány percet játszott, milyen pontossággal lőtt kapura, hány gólt lőtt, hány csele jött be, a piros és sárga lapjainak, valamint sérüléseinek száma. Egy átlagos értéket is kapunk minden játékosról, valamint a fönti adatok összesítve is megtekinthetők a csapatra levetítve. Tacticsnél a főmenü TACTICS pontjára ugorhatunk, és láthatjuk a játékosok névsorát és tulajdonságait, valamint elhelyezésüket a pályán. A Role alatt a szerepköre látható, ezt a kis nyíllal megváltoztathatjuk. Választhatunk jópár előre megadott, hagyományos taktika (Predef. Tactics) közül, vagy összeállíthatunk egyénit is, melyet elmenthetünk. Nálam a 4-3-3 és az 5-3-2 taktikák működtek a legjobban. View Rival az ellenfél névsorát, tulajdonságait és felállását jeleníti meg – szükség van ehhez egy Assistentre is, aki minél képzettebb, annál többet tud meg az ellenfélről. Ugyanezt elérhetjük a főmenü OPPONENT pontjából is.



Az FA Cupot bezsebeltem, de a Juve lett a legjobb európai klubcsapat



Bajnokságra vezéreltem a Chelseat

Nos, mindent kiveséztünk, indulhat a mérkőzés. Ha nem csak a Results-ot állítottuk be, akkor meccs közben lehetőségünk van cserére és a taktika változtatására (ESC után), sőt, azt is beállíthatjuk, hogy ki-kit fogjon (Man to Man). Megadhatjuk a védők és a középpályások által bejátszott terület nagyságát is.

Egy kis értékelés: a játék nagyszerű. Kiváló a grafika, és ez nem csak a menükre vonatkozik, hanem a meccsre is. Talán nem véletlenül, de az Actua Soccerre hasonlít – ez a grafika még egy irányítható focimeccsben is elmenne. Változatos, élvezetes helyzetek, nagyszerű animáció, intelligens játékosok és – az esetek nagy részében – már-már TV-szerű látvány. Ebből következik a gépigény. 16 mega RAM alatt nem érdemes vele játszani, és a 486-os gépeket felejtsük el, ha nézni is szeretnénk a meccseket. A menüket aláfestő zene elég jó, bár a kommentár nem egy nagy durranás. Az angol speakerek nagy öregjének enyhén orrpolipos orgánumát ugyan még meg lehetne szokni, de az néha zavaró, hogy sokszor késik a szöveg – vagy marhaságokat beszél (pl. "Veszélyes helyről jár a szabadrúgás" – a kezdőkörben?) No mindegy, valamennyire egyensúlyozzák a hibát az elég választékos hozzászólások. Az adatbázis hatalmas, még a magyarok közül is 8 csapat van és mindegyik játékos megvehető. Az angol ligában természetesen pontosak a nevek is, a külföldieket olyan 90 %-ban találták el. Fájóan hiányzik viszont a válogatottak szereplése és a nemzetközi fociesemények (VB, EB és ezek selejtezői). Kisebb hibái ellenére mindenkinek tiszta szívből ajánlom ezt a nagyon szép és élvezetes managerjátékot.

K.Z.

premier manager 97 | **Kiadja: Gremlin**

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX2/66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Szép ● pontos ● változatos ● sok adat

✗ A kommentár nem mindig jó ● nincsenek válogatottak ● csak angolokat irányíthatunk

93%

HARVEST of SOULS

HIDEGLELŐS

Odakint sötétség honol, süvítenek az északi szelek, egy árva lélek sem kóborol az utcákon. Halk zeneszó hallatszik egy távoli szobából, kint faágak recsegnek, és én egyre csak töröm a fejem. Ez akár valós világban is történhetne, egy felettébb hideg május végi estén Budapesten. Ám jelen esetben egy – virtuális – Cyclone nevű kisváros hangulatát próbáltam visszaadni, ahol a Shivers 2 játszódik. Hogy hogy jön ide a fejtörés? Aki ismeri a játék első részét, annak nem kell magyaráznom – a Sierra logikai feladatokkal tarkított játékának a folytatása bővelkedik a legkülönbözőbb feladványokban. Ez az a játékuk, ahol a kalandelemek helyett – melyből azért akad, de elenyészően kevés – inkább a fejtörő jellegű feladatok dominálnak. Lesz itt minden, kérem szépen. Záptojás rakosgatás, pókfuttatás, kirakósdi, szivatósdi (a program részéről), fánkpakolás – persze ezek mind-mind egy remek logikai feladványban. Aki agytornára vágyik az év végi vizsgák és dolgozatok után, annak csak melegen tudom ajánlani (elvégre nyár van) a játékot.

A történet egy Dakotától nem messze fekvő kis falucskában játszódik, mely a kanyonok mélyén van elrejtve. A kis falu csak egy úton közelíthető meg, mely az izgalmak és a klausztrofóbiás érzés fokozása érdekében beomlott, így nincs visszaút. Éjjel érkezünk meg a falucskába, ahol – vélhetően – az utolsó hús-vér emberke, a motel recepciósa fogad egy baseball ütővel a kezében. A verés szerencsére elmarad, de néhány petákot azért le kell neki szurkolni a szobáért. Egyébiránt a barátaink felkutatására jöttünk ide, akik egy remek zenekarban játszanak (audiotrackek a 2. CD-n), de szőrén szálán eltűntek. Mint az majd kiderül, találkoztak Cyclonban egy fickóval, aki hajlandó volt nekik felszerelést, erősítőt stb. venni, egyedüli furcsasága az volt az illetőnek, hogy egy maszkot viselt állandóan. Persze nem ők az egyetlenek, akik eltűntek. Cyclon összes lakója eltűnt. Nekem már most gyanús ez a maszkos figura... No egyszóval Cyclon-ban vagyunk, s rengeteg feladat vár reánk – némi indián mitológiával átszőve.

A program kinézete egész pofásra sikerült, főleg technikai szempontból. Aki ismeri a Zork Nemesist, az már látott ilyen mozgatást, aki nem, annak elmondom, hogy a helyszíneket saját perspektívából látjuk, 360 fokban foroghatunk, sőt, még a fejünket is emelgethetjük fel/le (persze azért a nyakunkon marad). A kép mozgás közben megfelelően "torzul", így egész életszerű a mozgás. A dolog már nem működik az előrehátra lépésnél (mint pl. az Under a Killing Moon esetén), fix lépéseket tehetünk. A grafikai rész – mely természetesen egy ray-trace világ – ki-



Ez lenne a ray-trace szobánk. Szép álmokat!

csit egyhangúra sikeredett, szép, szép de... Na mindegy itt vannak a képek, nézzétek meg magatok. A hangok a szokásos átlag, bár a zenekar zenéi közül pár azért egész jóra sikeredett. Még klipek is vannak, csak be kell nyomni a TV-t. Az irányításról sokat nem kell fecsegni; a játéktér alatt kapott helyet a tárgylista; egy szemgolyó, mellyel megszemlélhetjük közelről az egyébként légypiszoknyi cuccainkat; életerőnk kijelzője (mely kellemetlenséggel jár, ha elfogy), és négy gomb.

Internet: internetes opciók, akik érdekeltek benne, azok majd kitapasztalják. Itt lehet csevegni más játékosokkal, vagy pl. saját feladványt készíteni, s átküldeni a világ másik felébe, hadd szenvedjen vele valaki a tengeren túl.

Flashback: az eddig látott papírok, mozi részek újranézése.

Options: a szokásos save/load és társai (ajánlom a feliratozás bekapcsolását).

Map: térkép, a gyorsabb navigáció érdekében.

Most következzen a leírás (vagy mi). A játék fő motívuma 12, "bahos" névre hallgató mágikus bot, melyeket egy oltáron kell elhelyezni, hogy sikerrel zárjuk történetet. Miután megérkeztünk, kivettük a szobánkat, s végignéztük a kellemes (vagy inkább kellemetlen) intrót jöhet a játék.

AZ 1. BOT



A hatalmas széf idétlen zárjával

Hagyjuk el a szobánkat, és a parkolóból menjünk be az irodába. A pulton egy dobozkát találunk, mellette a tálkában egy nagy adag megcsócsált rágógumit (tessék legyőzni az undort, és eltenni). A doboz melletti csengőre csapva kinyílik a doboz, és egy bábu a kezünkbe nyomja első botunkat. A játék alatt fogunk némi instrukciót kapni egy szellem-hölgytől, aki néhány hete egy autószerencsétlenségben elhunyt (erről az intró egész részletesen számol be), s most a segítségünkre lesz barátaink, a maszkos, és a városka többi eltűnt lakójának felkutatásában. Miután megjelenik, rögtön el is mondja, mit kell csinálni a bottal: elvinni a kanyonba, ráilleszteni a megfelelő hieroglifára, kirakni egy puzzle-t, majd elvinni az oltárhoz a botot. Akkor kezdjük. Keressük meg a kanyont, majd mentsünk állást, és lépjünk be. Azt a jelet keresni, melyben megtalálható az a rajz, amely azon a dobozon volt, amiből a bábu kiugrott az imént. Ha megvan, kattintsunk rá, rakjuk ki a kirakóst, majd menjünk előre a kanyonban a sínszerű valamiig. Innen egy romos épületbe érünk, ahol egy panel mögött egy kristály koponyának kell kitekerni a nyakát. Máris szabad az út az oltárhoz. Helyezzük a jÓ helyre a botot, majd irány vissza a faluba.

BOT #2.

Legyen ez mondjuk a fodrászüzletben található. A fodrászhoz való bejutás meglehetősen nehézkes, mivel rögtön egy idegtépő puzzle fogad. Akinek sehogy se megy, az várjon addig, amíg a 4 betűrészlet a második és harmadik kapcsoló mellett, valamint a bal alsó és jobb szélső részen helyezkedik el (a felső két kapcsoló az 1, 2, az oldalsók – fentről lefelé – a 3, 4). Ekkor a következő sorrendben kell meghúzni őket: 3, 4, 2, 1, 4, 3, 2, 1. Bent még a csapból is pók folyik, úgyhogy nem lesz meglepő, hogy egy pókos puzzle-t kell megoldani. A pókot kell elvezetni a fészkébe, de a kisebb "labirintusban" vannak kék, sárga és piros hidak. Ha átmegyünk egy kéken, az lezáródik, és a pirosak nyílnak meg, a pirosak után pedig a sárgák, majd ismét a kékek. Emellett van négy gomb, melyekkel a négy akadály lehet kikapcsolni. Részemről először a zöld, piros, kék, és végül a sárga gombot kapcsoltam át. Ez a sorrend remélem elég segítség lesz az elinduláshoz. Azért legyetek résen, hisz nem mindig a legrövidebb út vezet célhoz. A bottal ugyanaz a teendő, mint az elsővel.

HARMADIK BOT

Sétáljunk be a helyi seriff irodájába, majd a hátsó helységbe, ahol egy kártyaosztó gépre akadunk. Izzítsuk be, s jegyezzük meg a kilenc kártya helyét (nekünk kell elhelyezni őket), majd amikor a gép cserélgetni kezdi a kártyákat jegyezzük fel melyeket cserélte ki: nevezzük el pl. 1-9 -ig a kártyahelyeket (nekem még mindig a monitoron virítanak a számok), s ez alapján jegyezzük fel, hogy mit mire cserél a gép. Ennyi lenne a feladat. Aki az eltűnt személyek aktáiban, a baleset jegyzőkönyvében akar turkálni, annak melegen ajánlom, töltsön el néhány percet még itt. Apropó, biztos mindenki felfigyelt a TV készülékekre: ha leragasztjuk a rágóval a piros szenzort, az együttes klipjeiben gyönyörködhetünk, melyekbe néhány "hint" van elrejtve... A bottal a szokásos a teendő.

PÁLCA NÉGY

Most a raktárházat fogjuk meglátogatni. Előtte azonban menjünk el a kávézóba, fordítsuk meg a fali képet, s nézzük meg milyen ábra van a hátulján. Végül vegyük magunkhoz a rózsát, és


AZ ominózus koponya, akinek tizenkétszer kell kitekerni a nyakát

irány a temető. A temetőben kell lennie egy angyal szobornak. Tegyük az előtte lévő tartóba a rózsát, majd nyomkodjuk meg a lábujjait balról jobbra. Az eredmény egy CD tok, benne egy rúd, és a kód a raktárház ajtajához. Most már könnyűszerrel bejuthatunk a raktárba, ahol az egyik dobozban található talán a leghúzósabb feladat. A golyókat a megfelelő mezőre kell csoportosítani 38 lépésből – ez szinte lehetetlenség. Azért találtam megoldást elszórva a világban, s ha a függőleges oszlopokat 1-7 -el számozzuk be, a vízszintes sorokat pedig A-tól G-ig (fentről le) a következő a megoldás:

6G-3G, 1F-1C, 2A-5A, 7F-7G, 7G-6G, 7B-7F, 6E-7E (nem számolt lépés), 7E-7B, 2C-2D (nem számolt lépés), 2D-1D, 1D-1F, 5D-5E, 5E-7E (nem számolt lépés), 2B-2D (nem számolt lépés), 3B-3C (nem számolt lépés), 5B-2B, 2B-2A, 5F-5B, 5B-2B, 4C-4B, 3F-5F, 6F-6D, 6D-5D, 6C-6E, 3C-6C, 3D-3B, 2D-3D, 2E-2C, 4E-4F (nem számolt lépés), 6E-1E, 6C-6F, 6B-6E, 6E-4E, 4B-6B, 5A-5B, 2C-6C, 2F-2C, 2C-4C, 4F-2F, 3G-3F, 1E-2E, 1C-2C, 7E-6E

Lehet örülni, s végigcsinálni a szokásos procedúrát.

KARÓ AZ ÖTÖDIK HELYEN

Bár semmi nem utal arra, hogy vasárnap lenne, nézzünk el a templomba, s az irodában vessünk egy közeli pillantást a golyós gépre. Itt az a feladat, hogy a csöveken keresztül a golyókat 1-9-ig állítsuk be. A dolog nem egy ördöngösség, de azért itt van egy helyes kattintás-sorrend: 6, 3, 8, 6, 3, 7, 5, 3, 7, 5, 3, 2, 1, 4, 6, 7. Ezek után következik a kanyonos túra ismételten.

BOT NO. 6

Máris a felénél járunk a dolgoknak – vegyük célba Phil's boltját, s nyissunk be a hűtőbe. Egy idegtépő tojásrakosgatás fogad, ahol a tojás annyit ugrik a megjelölt irányba, ahány a tartójára van írva. Na, azt hiszem felesleges magyaráznom, inkább a megoldás (a függőleges oszlopokat 1-7-el számozzuk be, a vízszintes sorokat pedig A-tól G-ig, fentről lefelé): 1A-1D, 1D-2D, 2D-7D, 7D-7B, 7B-1B, 1B-3B, 3B-6B, 6B-6E, 6E-6G, 6G-3G, 3G-3D, 3D-3A, 3A-5A, 5A-5E, 5E-2E, 2E-7E, 7E-7G.

A HETEDIK

A moteltől nem messze van a pékség, ahová a bejutás kísértetiesen hasonlít a fodrásznál tapasztaltaknál (az ott leírtak érvényesek ide is!). Bent viszont lényegesen könnyebb dolgunk van: húzzuk meg a sütő karját, nyissuk ki, majd tegyük át a fánkokat: 4-1, 6-9, 8-3, 2-5, 10-7. A jutalom egy mézeskalácsbot. A teendők a szokásosak.


Na, ilyen szemszögből nem fogjátok látni a játékot. Ilyen csak a Sierra honlapján van

A NYOLCADIK PÁLCIKA

Mindenek előtt a S&L bankházba kell bejutni. Ehhez – az egyik klipben van a megoldás elrejtve – a 11, 12 és 13-as számokat kell kihozni a számkorong segítségével. A megfelelő kombináció: 8,1,2;7,5,0; 6,4,3. Bent először a fali képet rakjuk ki, mely mögött egy kalapács rejtőzik. A mozaikdarabokat a következőképpen mozgassátok: 5. jobbra, fel 6. fel, jobbra, le 5. le, 4. Le, le 3. Le, le, 1. jobbra, 2. Le, le, jobbra, fel, fel, 3. Fel, fel, fel, 4. Fel, fel, fel, jobbra, le, 3. Fel, jobbra. A kalapáccsal zúzzátok szét az asztalon fekvő bábut, melyből egy újabb bot kerül elő.


Mit szellemeskedik itt ez a lány?

A BOT, MELY A KILENCEDIK

A kávézó konyhájában egy kulcs van a falra akasztva. Ezzel a kulccsal lehet bejutni a Pearl house-ba, ahol a lenti helységben egy egyszerű feladat vár (fel kell zabálni a bogarakat a denevérrel). Az újdonsült bahost máris lehet cipelni a kanyonba.

#10

A tizedik helyen a bányabéli bot áll. Megszerzése egy kicsit macerásabb, kezdjük az elején: szedjük össze a sakkfigurákat a mellettünk lévő motelszoba fiókjából, a Pearl House egyik szobájában lévő kitömött madár csőréből, a könyvtár katalógus fiókjából és a sheriff cellájából (az asztalon van). Utóbbi helységbe úgy lehet bejutni, hogy a seriffnél lévő trófeából eltulajdonítjuk a kulcsot, mellyel a zárt fiók nyitható. A zárt fiókban vannak a kódok a cellaajtóhoz. Nosza, nálunk vannak a sakkfigurák – irány Gusty benzinkútja, ahol nyissuk ki a sakktáblát, s helyezzük fel a figurákat (a talpukra van írva, hova kell helyezni őket). Ha valakinek gondja lenne a sakktábla betű és számjelzéseivel, az keresse meg Olivia naplóját a raktárházban. Egy csavarhúzó tulajdonosai leszünk néhány másodperc múlva, mellyel végre felfeszíthetjük a beragadt fiókot. A fiókban egy kanna vár, amit töltsünk meg dízelolajjal a kútnál, majd irány a bánya. Töltsük fel a liftszerkezetet, húzzuk meg a kart, s lépjünk be a liftbe. Láss csodát! Egy bot. Teendők a szokásosak.

AZ UTOLSÓ ELŐTTI BAHOS

Ha már úgyis lejuthatunk a bányába, menjünk vissza, és keressük meg a fáklyát. Menjünk be Burt lakókocsijába, keressük meg gyufát Nora festménye mögött, s gyújtsuk meg iménti szerzeményünket. A szekrényből kiszálló darazsak így már nem jelentenek veszélyt, a puzzle pedig az átlagosnál jóval könnyebb. A bot pedig a szokásos.

AZ UTOLSÓ BOT

Térjünk be a kávézóba, s keressük meg a bábura tűzött papírdarabkát. A Burtnél szerzett gyufával gyújtsuk meg a gyertyát, s tartsuk fölé az imént szerzett papírt. Az eredmény egy szám. Mivel 555-el kezdődik csak telefonszám lehet, úgyhogy irány a hátsó helység, s tárcsázzuk a számot. A hang szerint a griff alatt találjuk a botot... de hol látunk mi griffmadarat? Csak nem a motelszobánkban?

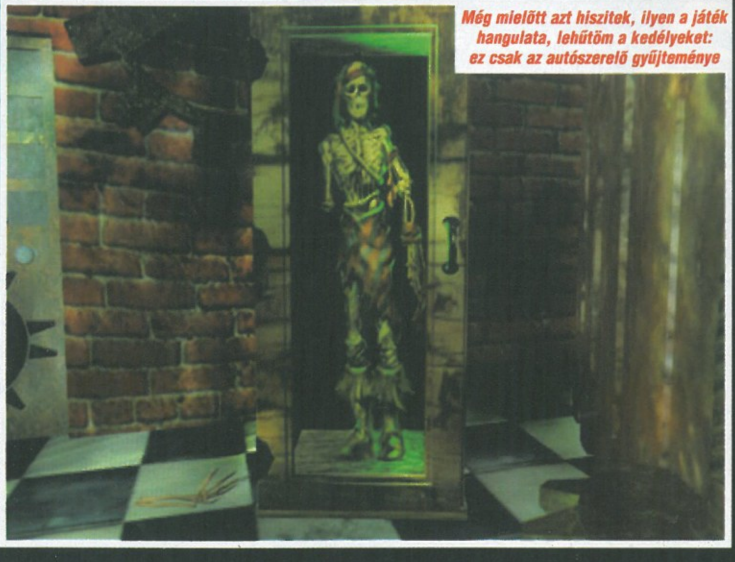
Persze a játéknak még nincs vége... néhány sugallat, hogy merre tapogatózzatok: A vegyesboltban az ablakpárkány egyik csempéje alatt egy érme található, mely működésbe hozza az italautomatát. Szódát vegyetek! A földön található érmét tegyétek a többihez, s ezzel vegyetek a motel irodájában elemet. A bankban a fali széf kódja a festményekbe van rejtve... a benne található kódkönyvhöz a dekóder Burt lakókocsijában. A működése a következő: nézzük meg, hányas szám és milyen betű van a nagy széfre írva. A fali széf kódkönyvében lapozzunk a megfelelő oldalra, helyezzük rá a dekódolót, és forgassuk a zebra jellel a megfelelő helyzetbe a zebrajelet (N - észak, S - dél, E - kelet, W - nyugat). A kapott kóddal lehet nyitni a széfet (az L - balra forgatás, a R - jobbra forgatást jelent, persze a megfelelő számokat is figyelembe kell venni). Elég gázos ez a rész, ha megvannak a kódszámok próbáljátok ki mindenféle variációban, amíg ki nem nyílik). Bent széfek sorakoznak, sőt, az egyiket még nyitni is lehet. Ehhez először be kell jutni a könyvtár hátsó helységébe, s eltulajdonítani a földön heverő kulcsot.

Ehhez 4 kődarab kell, melyek az ajtót nyitják. Egy a templomban, egy a vegyeskereskedés pénztárgépében – kód a kígyó tálkáján –, egy a motel irodájának fiókjában, egy pedig az imént kinyitott fali széfben. Hogy szép legyen az élet, még ez sem elég: a benzinkútnál állítsuk 230-ra a nyomást, emeljük fel a kocsit, s vegyük ki alóla a kulcsot, mely a templom adománykazettáját nyitja. A nyitókód itt van elrejtve.


A falucska kultúrközpontja

A bankba lévő számítógépbe helyezzük a lemezt (belépési kód: Lyle; Aivilo), s az itt olvasható kódot az italautomata segítségével dekódolhatjuk. Az eredmény: a baleset napja. Nora balesete 1992/8/22 volt, ezzel a kóddal juthatunk be Max barlangjába. Kulcs a lábtörlő alatt, a pálcákat pedig 2,9,9,1,2, 2,8 rovátkákkal állítsuk be. Na, a 800,000 pontból már csak 8,000 van hátra. Ugye menni fog?

Koronczai Gáspár


Még mielőtt azt hiszitek, ilyen a játék hangulata, lehűtöm a kedélyeket: ez csak az autószerelő gyűjteménye

harvest of souls — Kiadja: Sierra

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

486DX2/66, 12MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN

✓ Hangulatos • agytornának kiváló
✗ Túl kevés a kaland elem

78%

Casper

Caspert, a jóságos kis szellemet gondolom nem kell bemutatnunk, hiszen egy közkedvelt rajzfilmsorozat, és nemrégiben egy mozifilm is készült a kalandjairól. Sajnos azonban a főszereplésével készült GameBoy játék már nem olyan fantáziadús: valójában annyiról van szó, hogy néhány ősrégi ügyességi és logikai játékot összegyúrtak, és ezt Casper nevével próbálják eladni. A történet ennek köszönhetően tulajdonképpen mellékes, nagy vonalakban a következő: Casper utálatos bácsikái ektoplazma masszává változtatták Dr.Harveyt, akinek a visszaváltoztatásához nekünk OOZ-t kell gyűjtenünk. Az OOZ ugyanis üzemanyag egy gépbe, ami visszaalakítja a szellemeket közönséges halandókká.

Hősünk Dr.Harvey lányával, Kate-tel érkezik a doki rezidenciájára. A kastély négy ajtaja négy pályát jelent. Az első mögött OOZ tartályokat kell megvédelmeznünk, amelyeket Casper bácsikái vesznek célba. Egy célkereszttel irányítva itt pusztán annyi a feladatunk, hogy elszippantsuk őket, mielőtt még a tartályokba becsapódnának.

A második ajtón benyitva az OOZ Runner pályára kerülünk, ami megegyezik a jó öreg Load Runnerrel. A feladatunk, hogy összeszedjük az OOZ üvegeket, és ezután távozzunk. Casper bácsikáival itt csak egy dolgot tehetünk: gödröt ásunk nekik, amikbe aztán azok szépen belepottyannak. A Harmadik pálya talán a legnehezebb, itt egy hagyományos pattogtatós játék következik. A könyvtárban találjuk Caspert, fentről pedig a gonosz szellemek könyveket dobálnak. Casperrel gyorsan át kell alakulnunk egy gumiággyá, és a bal oldali dobozba kell pattogtatnunk a könyveket. A dologban a nehézség, hogy a pattogtatás közben még arra is ügyelnünk kell, hogy az időnként felvillanó üvegeket is összeszedjük, amiket ráadásul csak Casper normál alakjában lehet elkapni.

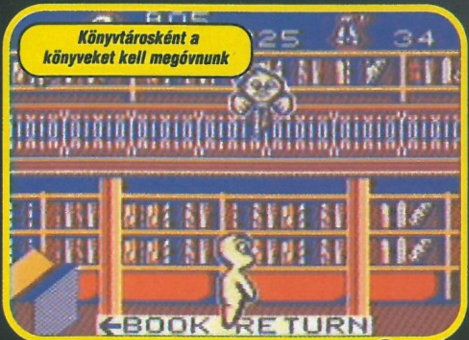
A negyedik helyszínen különböző tárgyakból meglehetősen pihent agyú találmányokat kell összeszerelnünk. A B-t lenyomva kérhetünk infot az aktuális tárgyról, az A-val pedig lerakhatjuk. Segítségképpen az info képernyőn alul azt is láthatjuk, hogy eddig hány alkatrész van helyesen beszerelve. Ha jól csináltuk, a végén a gépezetnek működnie kell.

Ha valamelyik pályán nincs meg a minimum OOZ követelmény, életet vesztünk, ha azonban túlteljesítjük a kvótát, értékes pontokat nyerünk. Ha mind a négy ajtót teljesítettük, egy szintet feljebb megyünk, és kezdődik minden elölről, csak már nehezebb fokozaton. Három ilyen szintet kell bejárnunk, és van még egy negyedik szint, ahol egy "Simon mondja" aljáték segítségével alakíthatjuk majd vissza a dokit, s végül még egy újabb Load Runner szintet is teljesítenünk kell..





A rántotta készítő berendezés immár működőképes



Könyvtárosként a könyveket kell megóvnunk

casper — Kiadja: Natsume

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

GAMEBOY

✓ Egy kis nosztalgia
✗ Siralmas külcsín • kevés feladat

51%

Lucky Luke

Lucky Luke-nak, a Vadnyugat szerencsés flótásának, aki még az árnyékánál is gyorsabban tüzel, mindig akad teendője. Ha olyan veszélyes bűnözők szöknek meg a börtönből, mint Billy a Kölyök, Pat Poker, Jesse James, és a Dalton testvérek, természetesen rögtön hősünknek telegrafálnak.



Ez az indián miért nem inkább a kocsisra lődöz?

GameBoyra már hónapok óta nem jelent meg egyetlen színvonalas akciójáték sem, ezért a Lucky Luke most jókora űrt tölt be. Végre egy szép, oldalra scrollozódó lövöldözős anyag, remekül megrajzolt változatos hátterekkel és sprite-okkal, és még a cselekmény is változatos. Kisebb seregnyi szökött fegyencet kell likvidálnunk, miközben a vadnyugati városok minden szögletéből banditák tüzelnek ránk. Egy szimpla mesterlövész már nem is lenne elegendő a feladathoz, de hősünk szerencsére nem csak a hatlövetűhöz ért, hanem remek akrobata képességekkel is rendelkezik. Rudakon himbálózik, kötélre mászik, és a falakon is meg tud kapaszkodni. Ez utóbbi tulajdonsága fontos, hiszen az első pályán a botot csak így tudjuk felvenni, amivel az egyik ház törött gerendáját kicserélve tovább mászhatunk. Minden pályán lesznek ilyen tárgyak, a használatuk azonban elég egyértelmű, mivel amúgy nem tudunk egy adott pontnál továbbmenni. A tárgyakat hősünk automatikusan felveszi (a jobb alsó sarokban látható a nálunk lévő), használni őket pedig a lefele irány lenyomásával fogja. A tárgyaknál sűrűbben fogunk találni szíveket, amik extra energiát jelentenek, vagy sheriff csillagokat (ezekből ötöt összegyűjtve bonusszintekre jutunk), valamint lőszert és dinamitot. A dinamitot a le + ugrással tudjuk meggyújtani. Robbantani ott érdemes, ahol megrepedezett falat vagy talajt látunk, ezek mögött ugyanis sokszor értékes bonusok rejtőznek.

A nagyjából hét helyszín mindegyike többféle pályára oszlik. Például az első helyszínen egy mászkálós rész után mindjárt egy postakocsi tetején találjuk magunkat, ahol keselyűk támadnak ránk és vérmes indiánok nyilaznak felénk. Később meg egy vonat mellett vágtázunk Jolly Jumper hátán, miközben a vonatról egyfolytában záporoznak ránk a golyók, s még az átugrandó sziklákra is ügyelnünk kell. A játék tehát nem is olyan könnyű, bár szerencsére időnként kapunk pályakódokat. Csak az az idegesítő, hogy az ellenfelek nagyon hamar újra termelődnek.

V.Z.



Ne kíméljük a mexikói haramiák életét!

lucky luke — Kiadja: Infogrames

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

GAMEBOY

✓ Szép hátterek • változatos cselekmény
✗ Sűrűn pótlódó ellenfelek

89%

ÚTON-ÚTFÉLEN

Speedster

Vegyes érzelmekkel fogok a Psygnosis legújabb autóversenyének elemzéséhez: a játék ugyanis szép, meg jó, de valahogy még sem az igazi. Adva vannak apró autók, és ezekhez nyolc darab csodálatosan kidolgozott 3D-s pálya, melyeket majdnem felülnézetből látunk. Aki már játszott a Micro Machines V3-mal, annak gondolom ennyiből már képben is van a dolog. A Micro Machines játékautói helyett viszont itt most valódi autókról, és valódi terepről van szó. Az események színhelyei teljesen realisztikusak: például egy morajló folyó felett vezet az út, vagy egy hatalmas gát tetején autókázgathatunk, esetleg egy befagyott tó tetején csúszkálhatunk. Technikailag semmi gond nincs a programmal: például a tenger még hullámzik is, s ahogy haladunk a pályán, úgy változnak a környező zajok, például a tehervonat ránk dudál, amikor keresztülvágunk előtte. A Speedsterre külcsínt tekintve semmi panasz nem lehet, de hát egy játéknál ugyebár a játszhatóság is egy elég fontos szempont – márpedig e téren a program nem jeleskedik.



VGA-ban a látvány már kevéssé szívderítő (PC)

Felülnézeti versenyről lévén szó, játéktermi gépekhez méltó pergő akcióra, könnyed irányításra számíthatnánk, ezzel szemben mit kell tapasztalnunk? Minden tekintetben túlságosan is életszerű körülményeket. Egy szimuláció esetén – ahol "bent" ülök a kocsiban – ezt persze nem hánytorgatnám fel, de ha madártávlatból kell irányítanom egy piciny autót, ezt nem tartom igazán szerencsésnek. Először is túl lassú a játékmenet, és az autók gyorsulása sem valami meggyőző. Igazából még a kocsik élethű viselkedése sem lenne olyan nagy baj, ha az ellenfelek nem lennének olyan profik. Gyakorlatilag tökéletesen mennek, csak néhány kanyarnál térnek le a legideálisabb ívről, és néha fordulnak elő tömegkarambolok. Nekünk így a nyeréshez "mindössze" annyi a dolgunk, hogy hibátlanul vezessünk, legnehezebb fokozaton meg még annál is jobban. Üldözzük egymás után a versenyzőket, aztán ha hibáznak, azt kihasználjuk. Nem kétlem, hogy akadnak emberek, akiknek ez izgalmat jelent, de távolról sem ezt nevezik játéktermi atmoszférának. Egy átlagos futam tehát a következőképpen fest: halál ügyesen elrajtolok, mire nagy nehezen valahogy sikerül befurakodnom a mezőny közepébe. Az utolsó kör megkezdésekor végre már dobogós helyen vagyok, s megcsillan a reménysugár egy első helyezés eléréséhez, amikor jön valaki hátulról, és megpöccinti a kocsim farát. Az autó keresztbe áll, és nyomban a palánknak csapódik. Ezzel búcsút is mondhatok a továbbjutásnak. Jobbik esetben némi ellenkormányzással az ilyen ütközés még korrigálható, de akkor is úgy lemaradunk, hogy maximum egy bronzérmet vihetünk el – márpedig ebben a játékban csak az arany számít. Ha még azt is hozzáteszem, hogy az idő is fogy, és az autóink még sérülnek is, rögtön világossá válik, mitől olyan nehéz ez a játék.

Mielőtt belemennénk a részletekbe, tekintsük át, miben különbözik a PC verzió a fentebb ismertetett PlayStation változattól. Nos, a külsőségeket tekintve semmiben: a játék gyönyörű lett PC-n is. A játszhatóság viszont mintha egy árnyalattal jobb lenne: a kocsik nem állnak olyan könnyen keresztbe, a nehézségi fokozatok között pedig jobban érzékelhető a különbség. Ez annyit jelent, hogy kezdő fokozaton nem csupán a sebesség lassúbb, hanem szemmel láthatólag bénábbak az ellenfelek is.



Az oldalnézet játék közben nem ajánlott (PS)



Természetesen nekünk mindig az utolsó pozícióból kell kezdenünk (PS)

A játéknak kétféle versenyosztályban vághatunk neki: közúti kocsikkal (High Performance), és terep járgányokkal (Heavy Metal). Kezdetben ezeken belül négy-négy gép választható, de ha a nehezebb fokozatokon bajnokságot nyerünk, megduplázhatjuk a választékot. Amennyiben bajnokságon (Championship) indulunk, a választott nehézségi szinttől függően 4, 6, vagy 8 pályán 2, 3, illetve 4 körös versenyeken kell helytállnunk. Amint már fentebb említettem, csak az első helyezéssel lehet továbbjutni. Ha lerobban az autónk, vagy nem érünk el dobogós helyezést, creditet vesztünk. Ingyen próbálkozhatunk viszont újra, ha második, vagy harmadik helyen végzünk. Ha azonban elfogy mindhárom creditünk, kezdhetjük az egész bajnokságot elölről. Ezen túlmenően játszhatunk egyedülálló futamokat (Single Race) tetszőleges pályán, ahol csak a rekordok számítanak, vagy idő elleni versenyeket (Time Trial), ahol ellenfélnek a legjobb időnk szellemképét kapcsolhatjuk be (Ghost Car). Természetesen az osztott képernyős kétjátékos üzemmód sem hiányzik (Two Players). A főmenü többi pontja a játékkörnyezet szokásos beállításait tartalmazza, ezek közül csak érdekességként említem meg, hogy a játék PlayStation változatában is átállíthatjuk a képernyőt nagyfelbontásba (High Res), ilyenkor azonban a játéktér egy kisebb ablakba kerül – tehát értelme nem sok van. A Memory Card opciónál még figyelemre méltó, hogy a szokásos állástöltés/mentésen (load/save) kívül láthatunk egy Merge opciót, amivel két memóriakártya állásait összesíthetjük, vagyis a haverunk legjobb eredményeit és a saját legjobb időinket egy táblázatba foglalhatjuk.

Az irányító gombjai közül nem sokra lesz szükségünk. Az X-szel gyorsíthatunk, a négyzettel fékezhetünk, az L1-R1-gyel közelíthetjük/távolíthatjuk a nézetet. A Select és az akció gombok egyszerre lenyomásával még további nézetek választhatók, úgymint: az előttünk és a mögöttünk haladó autó nézete, a saját autónk nézete, valamint egy pálya menti perspektíva, ami azonban játék közben teljesen használhatatlan. Ennek inkább csak a visszajátszásnál van értelme, visszajátszásra viszont csak akkor van lehetőség, ha jó eredményt értünk el. A játékmenettel kapcsolatban csak két fontosabb tanáccsal tudok szolgálni: ügyeljünk, hogy mindig időben érjük el a checkpoint-okat, és hogy a levágható szakaszoknál lehetőleg a gyorsabb utat válasszuk, ami nem mindig azonos a legrövidebbel. A kanyarokra és az elágazásokra egyébként a gép már előre figyelmeztet, ezért legalább van annyi előnyünk, hogy nem kell kívülről megtanulnunk a pályák vonalát.



A pálya menti zajok – mint pl. ez a vízesés – kellemes atmoszférát teremtenek (PC)

V.Z.

speedster — Kiadja: Psygnosis

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Realisztikus 3D-s terep
✗ Túl kemény ellenfelek • vontatott játékmenet

70%

ÉGI INDIÁNOK

COMANCHE

A Novalogic játékai mindig is arról voltak híresek, hogy megjelenésük idején olyan grafikai megoldásokat tartalmaztak, amilyeneket korábban sehol máshol nem láthatott a nagyérdemű. Ennek a sikersorozatnak egyik legemlékezetesebb tagja a Comanche helikopterről szóló három játék, melyeknek Voxel Space technológiája már az első rész megjelenésekor átütő sikert hozott. A grafika pixelek helyett "voxelekből" állt, amelyek segítségével a tereptárgyak olyan hihetetlenül valósághűek voltak, hogy a "pilóta" eleinte több időt töltött a nézelődéssel, mint a küldetésével. A Comanche 3-ban a technológia továbbfejlesztett változata, a Vortex Space kápráztatja el a játékost.


A híd nem volt túl messze

A grafika csak szuperlatívuszokkal jellemezhető. A legnagyobb választható felbontás 640x480 pixel, de az ez alatti lehetőségek is lélegzetelállító látványt nyújtanak. A legnagyobb meglepetést azonban talán nem is maga a látvány nyújtja majd (bár az már önmagában is eddig elképzelhetetlen finomságú játékmenetet tesznek lehetővé), hanem a kis részletetek. Először is: a domboldalakon a korábbi egyen-fák helyett igazi növényvilág található, többfajta fával, bokorral. Ezek mindegyike természetesen el is pusztítható, aminek következtében azok nem csak eltűnnek, hanem a robbanás után véletlenszerű irányban FELDŐLNEK, majd fekve maradnak. Az erdőben és a farmokon állatok is találhatóak, sőt madarakkal is találkozhatunk, melyek ugyan nem túl intelligensek (közeledtünkre nem riadnak el), viszont elpusztíthatóak – akár a rotorral is készíthető belőlük fasirt. A célpontokra ugyancsak igaz az, hogy nem csak egyféle látvánnyal pusztulnak el. A robbanások látványos tűzfelhője után ugyanis roncsdarabok repülnek belőlük pörögve szerteszét, amelyek a helikopterünket eltalálva abban komolyabb sérülést is okozhatnak. Az olajfúró tornyok feldőlnek, az épületek falai a robbanás után befelé vagy kifelé, esetleg összevissza eldőlnek.

A játékban természetesen külső nézetekből is követhető az akció. Vannak olyan nézetek, amelyekben látható a HUD egy része, így akár innen is viszonylag hatékonyan folytatható a harc. A helikopter törzsén természetesen láthatóak az utasítások nyomán végbemenő változások, tehát kinyílik a törzs, előbújik a futómű, tűzcsíkot húzva indulnak a rakéták. A külső nézetek között az egyik legmeglepőbb az, amikor a több játékos üzemmódban egymás oldalán játszva, egy pillanatra át is ülhetünk társunk gépének pilótafülkéjébe, így esetleg több oldalról is mérlegelve a harci helyzetet. A küldetések után lehetőségünk van az akció újranézésére (illetve bármelyik ponton bekapcsolódva meg is változtathatjuk a csata kimenetelét), amely alatt a számítógép által irányított köteléktársunk szemszögéből is követhetjük a dolgok állását – ami hasznos lehet ahhoz, hogy kitapasztaljuk, hogyan is "gondolkoznak" társaink.

A játék hangjai is ugyanebbe a kategóriába tartoznak. Képzeljetek el olyan helyzetet, amikor a helikopter pilótája hallja, hogy MÖGÖTTE egy másik helikopter motorja zúg fel, és megfordulva szembetalálja magát egy ellenféllel. Vagy egy felette elhúzó A-10 bombázó hangja mögötte és jobbról indulva elhalad fölötte, majd előtte és balra elhal a távolban. Mindez a Comanche 3-ban lehetséges, mivel a játék az F-22 után a második játék, amelyben a hangok Dolby Surround rendszerben szólnak – igaz, hogy jelenleg Magyarországon véleményem szerint kevesen vannak azok, akik ezt a lehetőséget igazán ki tudják használni. A játékban soha nincs csend, csicseregnek a madarak, a robbanások után tompa dobbanással a földre zuhannak a törmelékdarabok, zúgnak a baráti és ellenséges gépek motorjai, süvítenek a fegyverek. Ami pedig ugyancsak nem semmi – folyamatosan szól a rádió. Persze nem a Juventust hallgathatjuk, hanem társaink beszélgetését, utasításait vagy éppen halálordítását. Ezek a párbeszédek esetleg nem is direkt felénk irányulnak, hanem például épp a légicsapásban részt vevő vadászgépek pilótái társalognak. Az "R" betű megnyomása után mi is begépelhetjük saját üzeneteinket – ennek természetesen a több játékosos üzemmódban van értelme. Jellemző a részletes kidolgozásra, hogy volt olyan alkalom, hogy egy társam "Check this out" felkiáltással egy OROSZ NYELVŰ üzenetet adott le, ugyanis lehallgatta ellenfeleink adását, amiből kiderült, hogy felfedezték rejtekhelyünket. A játék zenéjét pedig az a Team Fat nevű csapat alkotta, amelyik a 7th Guest, a USNF vagy az F-22 Lightning 2 játékok muzsikájáért is felelős.

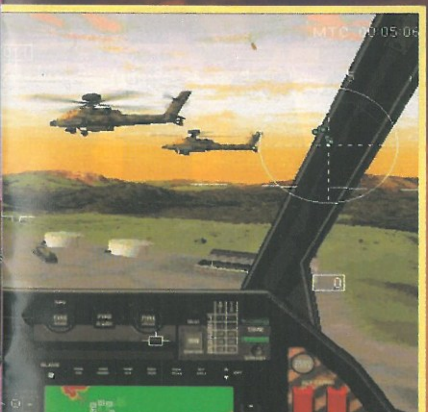



Támadásunkat csak az istálló élte túl


Játsszunk indiánost: mi leszünk az apacsok

A játék irányíthatósága szintén igen jó, bár az igazi élményhez elengedhetetlen néhány Thrustamster csoda-joy, pedál meg gázkar. Mivel a Comanche helikopter a valóságban még csak kísérleti prototípusként létezik, valójában nem nagyon van olyan szakértő, aki elmondhatná, mennyire realisztikus az irányítás. Az azonban bizonyos, hogy a programozók a Sikorsky gyárnál található szimulátorra alapozták fejlesztésüket. A helikopter lopakodó képességekkel és "Fly-by-wire"

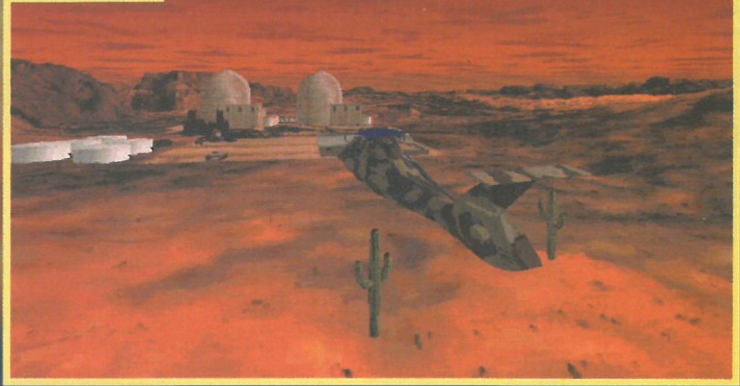




irányítási rendszerrel lesz felszerelve, amelyek következtében kormányzása különbözni fog minden eddigi modelltől. Az irányítás realizmusa igen sok tényező alapján állítható annak függvényében, hogy az Easy vagy az Advanced Flight Model mellett döntünk – ez utóbbinál a speciális Thrustmaster és egyéb drága eszközök minden rejtett lehetőségét kihasználhatjuk, a hatvanféle tűzgombtól kezdve a programozható kis joyig a botkormány tetején – és ráadásul mindegyiknek hasznos feladatot adhatunk, nem csak a külső nézeteket kapcsolgathatjuk velük.

A játék realizmusa a csatatér (inter)aktivitásán is meglátszik. A terepen ugyanis nem csak mi magunk repkedünk az ellenséggel szemben, hanem szövetséges erőkkel is bőven találkozhatunk, sőt hallhatjuk azok rádióadásait is. a gyalogosok és szárazföldi erők mellett Apache, A-10 és csapásmérő társaikból álló légierő is támogatni fog minket – igaz azonban, hogy néha nem túl intelligens módon. Az Apache-ok például elvileg képesek lennének arra, hogy a rotorjuk fölé épített radart a dombok fedezéke mögül kidugva még a fedezékükből becélozzák az ellenfelet, majd hirtelen kiemelkedve egy pillanat alatt elpusztítsák azokat. A játékban ezzel szemben ezt egyáltalán nem így csinálják: a frontális támadást részesítik előnyben. Mikor a kanyonokban bújkálva végre megközelítjük az ellenfelet, hirtelen feltűnik a semmiből egy rajnyi Apache, és ráveti magát a tankokra. Néhány találat után természetesen az összes Apache elpusztul, a tankok közül csak néhány. Eddigre az ellenség természetesen már készül a mi érkezésünkre is, tehát a támadás értelmetlen kamikaze akciónak bizonyul. Sajnos hasonló mondható el a köteléktársaktól is, mivel neki utasítást csak úgy adhatunk, hogy fegyvereink között kiválasztjuk a "wingman"-t, majd "kilőjük". Ekkortól társunk teljesen saját feje után megy, nem befolyásolhatjuk további döntéseiben – amelyek ugyan bölcsebbek, mint a többi szövetségesé, de attól még lehet, hogy nem illenek bele a mi terveinkbe. A realitásban azonban nem csak a játékkal közvetlenül kapcsolatos tényezők játszanak közre. Vegyük például a lezuhanást. Ezt szinte mindegyik szimulátorban ugyanúgy oldják meg: gépünk füstöl, lezuhan, felrobban. A helikopterek azonban a repülőgépek sebességének és repülési magasságának töredékén haladnak, tehát lezuhanáskor is valószínűleg másképp viselkednek. Nos, a Novalogic erre is gondolt, ugyanis gépünk nem robban fel azonnal, hanem csúszik, pörög és recseg a felszínen, legurul a hegyoldalon, és csak valami nagy ütközés után robban fel.

A játékban a manapság terjedő, rádión keresztül adott folyamatos utasításokkal megoldott gyakorlásra van lehetőségünk, tehát oktatónk folyamatosan adja az utasításokat, mintha valóban ott ülne mögöttünk. A gyakorló küldetések során lépésről-lépésre elsajátíthatjuk a tájékozódás, a légi és a


Milyen lesz a táj az atomrobbanás után?

felszíni harc fortélyait, majd lehetőségünk adódik egy kis kötetlen repülésre is. Ezután kapcsolódhatunk be a hadjáratokba, melyek egyenként nyolc küldetést tartalmaznak – ezeket tetszőleges sorrendben teljesíthetjük, kivéve az utolsót, mely csak az összes többi után választható. Feladataink között lesz erőművek elpusztítása, vonat kísérése, lézeres célmegjelölés a légicsapás számára, rakétával szerelt hajók elpusztítása, egy teljes repülőtér megsemmisítése – azaz olyan küldetések, amire a valódi Comanche helikoptert tervezték. Az "Operation Gallant Venture" hadjáratban Ukrajnába, az "Operation Frozen Friendship"-ben Szibériába jutunk el, az "Operation Firm Resolve" Kubába vezet, az "Operation Desert Eneavor" pedig a Perzsa-öbölbe visz minket. A küldetések szinte kivétel nélkül igen nehezek még egy játékostárssal is, így a köteléktársak és a szövetséges erők öngyilkos magatartása még idegesítőbb lehet.

A játék 320*200 és 640*480 pontos felbontással együtt összesen hatféle felbontási részletességgel játszható, ezenfelül természetesen állítható még igen sok egyéb tényező is. Ennek megfelelően gépigénye viszonylag alacsony, Pentiumon már fut, és csak 16 MB RAM szükséges hozzá, és egy dupla sebességű CD-ROM. Windows 95 és DOS alól is futtatható. A beállításoknak köszönhetően már egy alapgépen is igen folyamatos futás érhető el, igaz ekkor a grafika igen sok részletet mellőz. Az igazán látványos játékmenethez már Pentium 133 vagy jobb szükséges, 32 MB RAM, illetve 4x-es CD-ROM. Az 512x384-es felbontás egyébként már nem nagyon különbözik a további felbontásoktól, a grafika itt is lenyűgöző. A béta-verziókban látható 800x600-as felbontás a végső játékból kimaradt. A Windows környezet nem befolyásolja igazán a játék teljesítményét, bár a programozható botkormányok esetében elképzelhető néhány furcsaság, mint például az, hogy a fordulatszám hirtelen 30-ról 100-ra ugrik – így nem árt, ha ebben az esetben mégis inkább a DOS alatti futtatást választjuk. A több játékosos üzemmódhoz azonban a Windows ajánlott, már csak az installálás könnyebbsége miatt is.


A vonat utolsó kocsijai csak Keszthelyig közlekednek

A játék összességében talán az évtized egyik leglátványosabb és legélvezetesebb szimulátora – nem csak saját kategóriájában. A grafika egyenesen tökéletes, a hanghatások a megfelelő berendezéssel szintén majdnem olyanok, mint a Corvin Filmpalotában a nagyteremben, és a rengeteg beállítási lehetőségnek köszönhetően a játék elkezdéséhez és az élvezetes játékhoz nem kell elérhetetlen erőgép. A megfelelő számú küldetés hosszabb ideig leköti a játékos idejét – annál is inkább, mivel a feladatok igen nehezek. A mesterséges intelligencia néha bosszantóan rossz döntéseket hoz, ami (már nem annyira örvendetes módon) a küldetések újra- és újrakezdéséhez vezethet. A szimuláció realitása azonban a néhány negatívum ellenére is szinte tökéletes – annál is inkább, mivel lehetőség van VR berendezések csatlakoztatására is, amivel a hatás tökéletes lehet. Ha pedig néhány spéci botkormány is rendelkezésünkre áll, semmi és senki sem akadályozhatja meg, hogy mi legyünk a levegő urai.

Ancy

comanche 3 — Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 16MB RAM, VGA, 2xCD

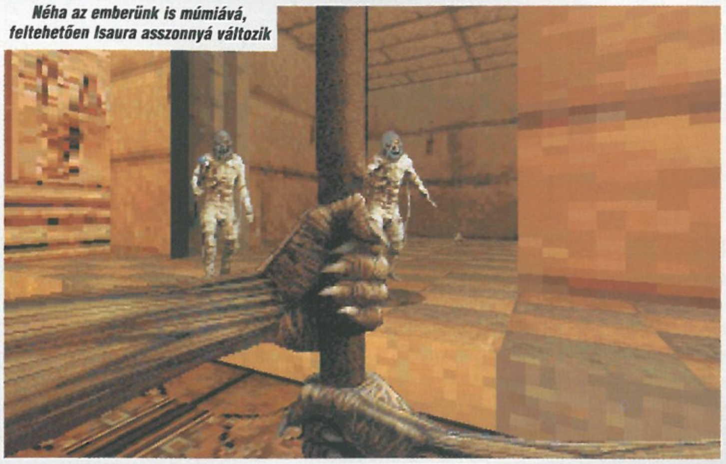
✓ Hihetetlen precizítás és látvány
• teljes realizmus
✗ Kissé "bohém" szövetségesek

95%

Doom-party a

avagy: A h

Egy egyiptomi ásatás során rég elfeledett, nem földi eredetű élet nyomaira bukkantak, egy sötétebb és gonoszabb civilizációra, mint amit bárki addig is feltételezni merészelt. Egy ősi, idegen erőre, ami nem a mai időkből származik, és nem is ebből a világból – azóta el volt temetve, mióta az ősi egyiptomi kultúra virágzott. Most azonban exhumálták...


Néha az emberünk is múmiává, feltehetően Isaura asszonnyá változik

Ha földönkívülieket kell irtani, akkor természetesen csakis egy Doom-klónról lehet szó. A recept tehát a szokásos: 3D-s terepeken kóvályoghatunk, és az előző – sikertelenebb – harcosok által elhagyott fegyvereket összeszedve meg kell tisztítanunk az ősi várost az életre kelt múmiáktól és a többi misztikus kreatúrától. Az Exhumedről már korábban is olvashattatok a Saturn-verzió kapcsán, azóta megjelent egy PlayStation-változat is, és most végre megérkezett PC-re is. Fura módon azonban ez a változat már egyáltalán nem hasonlít a konzolos társaira: mások a pályák, mások a tárgyak, mondhatni, hogy csak a cím, és a kerettörténet azonos. Rögtön hozzáteszem, hogy bár a konzolos verziók is nagyon jók voltak, nekem ez a változat még jobban tetszik. Noha nincsenek olyan látványos fényeffektek, mint mondjuk a Saturn-verzióban, magyarul a lövedékek nem "világítanak" olyan szépen, de ezt bőven ellensúlyozzák a – a PC nagyobb memóriájának köszönhető – változatosabb, nagyobb helyszínek és a furmányosabb feladatok. Hogy milyen feladatokra gondolok pontosan? Nos, például gyakran kocka alakú köveket tudunk tologatni, amelyekről magasabban fekvő helyek válnak elérhetővé.

Az audio hangzást tekintve szintén nincs gond: miközben dübörög a géppuska, közvetlenül a CD-ről egzotikus muzsikák szólnak, s hősünk Duke Nukem mintájára gyakorta fűz kommentárokat az akcióhoz: szentségel, ha eltalálják, gúnyosan hahotázik, ha túljárt az ellenség eszén.

AZ ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK

A legtöbb Doom-klónban leginkább az a bosszantó, hogy semmi újdonság nincs bennük. Más ellenfelek, más fegyverek, és ezzel kész. Megelégedéssel konstatáltam, hogy az Exhumed nem az ilyen klónok számát gyarapítja, hiszen már a játékmenet sem teljesen szokványos. Nem lehet akárhol menteni, hanem életeink vannak (kezdetben három), s a program csak akkor ment állást, amikor egy pályát már teljesítünk. (A főmenű New Game opciójával egyszerre maximum öt játékállás kezdhető meg.) Ennek köszönhető például az a jópofa dolog, hogy a következő élettel visszatérhetünk a halálunk helyszínére, ahol megkereshetjük az előző harcosunk holttestét. Akár egy platformjátékban, a programozók a pályák egyes pontjain ellenőrzési pontokat helyeztek el, amelyeknek az arany színű scarabeusok felelnek meg. Ha áthaladunk egy ilyenen, a bogár szárnya kinyílik, s halálozás esetén a következő élettel csak onnan kell folytatnunk. Persze ha elfogy az összes életünk, elölről kell kezdeni az egész pályát, vagyis a főmenübe visszalépve állást kell töltenünk (Load Game). Újdonság az is, hogy mivel a pályák között egy nagy térképen keresztül közlekedünk, visszatérhetünk egy-egy régebbi pályára is, ahol titkos helyek után kutathatunk, vagy ami még hasznosabb: az egyszerűbb pályákon lőszert és életeket szedhetünk össze.

A pályák designja már a konzolos verziókban is csúcs volt, de a PC-s helyszínek talán még érdekesebbek lettek. Megvannak persze a szokványos feladatok, vagyis az ajtók nyitásához a kulcsok és a kapcsolók keresése, de akadnak helyszínek, ahol rá kell jönnünk bizonyos trükkökre. Van például egy barlang, ahová csak egy apró lyukon lehet belátni, s bent egy lángoló olajosedényre figyelhetünk fel. A teendő: becélozni, majd felrobbantani az edényt, aminek a légnyomása aztán kirobbant a barlang túlsó felében egy bejáratot. Az ilyen olajos edényeket egyébként mindig robbantsuk fel, mivel az áttörhető falak elég gyakoriak. Csak arra vigyázzunk, nehogy túl közel legyünk a detonációhoz, mert könnyen megpörkölődhetünk.

Meglepő fejlemény, hogy hősünk képes lélegezni a víz alatt. No nem kopoltyúval, hanem az aljnövényzet által termelt oxigént letüdőzve. Ha tehát nem akarunk megfulladni, óhatatlanul meg kell keresnünk ezeket a bugyborékoló növényeket, mert a víz alatti szakaszok persze úgy lettek kialakítva, hogy egy lélegzettel nem lehet kibírni. Hogy mennyi ideig bírjuk még szusszal, azt a kijelzőn a vízzel telítődő tüdő szimbolizálja. A lőfegyverek a vízben természetesen nem működnek, tehát a piranhák kifilézéséhez a machetét használjuk.

AZ ÖSSZESZEDHETŐ DOLGOK:

Az életerőnket az alsó panelen az ankh alatt hullámzó vér jelképezi, mellette a kis piros pontok pedig az életeink számát jelentik. Kétféle módon tudjuk az erőnket növelni: ha megesszük az út menti bokrokról a piros bogyókat, amik a maximális egészségünkhöz képest 5 százalék energiát jelentenek, vagy ha felszürcsöljük a piros – vérrel teli – kelyheket, ezek 20 százalékkal növelik az erőnket.

Nagy ritkán találhatunk extra életet is, ezeket a lebegő guru alakok jelképezik.

A varázserőnk regenerálására hasonlóképpen két mód van: vagy kék kelyheket kell keresnünk, amik 20 százaléknyi varázserőt biztosítanak, vagy az egyes ellenfelek teteme nyomán ottmaradó varázsgömböket kell begyűjtenünk, amik 5 százalék varázserőt adnak.

A zöld kelyhekkel viszont vigyázzunk, ezekben ugyanis méreg van, ami 20 százalékkal csökkenti az erőnket.


Ez az undorító szörny az első igazi főellenség. Nevezzük tehát Virgilio doktornak


Az Anubis nyugodtan szemléli áldozatát. Marcos nyilván álarcosbálba készül

...piramisok földjén, ...omok titkai

Utunk során összesen négy típusú kulccsal fogunk találkozni, ezek az Erőt, a Földet, az Időt, és a Háborút szimbolizálják, és magától értetődően az ugyanilyen szimbólumokkal ellátott ajtókat nyitják.

A FEGYVEREK

A fegyverekhez rendelkezésre álló muníció mennyiségét alul, az iránytű mellett láthatjuk. Hősünk machetéje mellé még a következő fegyvereket gyűjthetjük be:

357-es magnum: megbízható, és hathatós lőfegyver, ám hamar kiürül, és az újratöltése nehézkes. Hatos kiszerelésben találhatunk hozzá töltényeket.

M-60 géppuska: a játék nagy részében ezt a fegyvert fogjuk használni, igen nagy tűzerejű "jószág". Minimum hármas sorozatokat lő, tehát ne lövöldözzünk vele vaktában. Szerencsére elég sűrűn lehet hozzá töltényszíjat találni, melyek egyenként 200 golyót jelentenek.

Lángszóró: a múmiák réme, a ravasz egyetlen meghúzásával négy egységnyi benzint fogyaszt. Kis bádogpalackokban találhatunk hozzá üzemanyagot.

Kézigránát: minél tovább nyomjuk a tűzgombot, annál távolabbra hajítjuk. Túl nagy dobással persze nem érdemes próbálkozni, mert könnyen a saját kezünkben robbanhat.

Cobra bot: ezzel a bottal bűvös kobrákat lőhetünk ki célkövetős rakéták mintájára. Csak egyre vigyázzunk: mivel ezek a rakéták nem tesznek különbséget célpont és célpont között, ha esetleg nincs senki a közelben, könnyen megeshet, hogy visszakanyarodnak.

Ra karpántja: ezzel a varázseszközzel villámokat varázsolhatunk elő, ami bármely közelében lévő teremtményt agyonvág.

A VARÁZSTÁRGYAK:

Hogy éppen milyen varázstárgy van kiválasztva, azt az alsó panel bal oldalán láthatjuk, a varázserőnket jelentő kék folyadék felett.

Fáklya: 10 százalék varázserőért rövid ideig jól láthatunk a sötétben.

Szív: maximálisra növelhetjük vele az életerőnket, de ez kemény 50 százaléknyi varázserőbe kerül.

Szemgolyó: láthatatlanná teszi hősünket, de sajnos nem mindegyik ellenfél számára. 40 százalék varázserőt emészt fel.

Maszk: lélegezni tudunk vele a víz alatt, mindössze 20 százalék varázserő felhasználásával.

Levágott kéz: jelentősen megnöveli a használatban lévő fegyver erejét, például meggyorsítja a géppuskát. Nagyjából 50 százaléknyi varázserő szükséges hozzá. A főellenségekkel való találkozásokra tartogassuk.

Bogár: ideiglenes sérthetetlenséget biztosít, ideális a tűzön való járásra. A varázserőnk 100 százalékát elhasználja.



A múmiák kötése könnyen lángra kap, különösen ha Donato úr szentséges keze markolja a fegyvert

A LEGGYAKRABBAN ELŐFORDULÓ KREATÚRÁK:

Pókok: a földön és a plafonon mászkálnak, és időnként felugrálnak. Ne engedjük magunkhoz közel őket, még amíg távol vannak, addig lőjük le őket.

Patkányok: veszélytelen teremtmények, csak a halottakat bántják. Mi viszont végezhetünk velük, bár kár a lőszerért...

Anubis: a halottakat védelmező sakálfejű ember az egyik leggyakoribb ellenfél. Amíg távol vannak energianyalábokkal tüzelnek, közelharcnál pedig az éles karmaikat használják.



Az életre kelt szobrok veszedelmes ellenfelek. Ebben a kettőben például nem nehéz felismerni Ruthot és Rachelt

Múmiák: varázsbotjaikkal a földet döngetve gonosz szellemeket küldenek felénk, s egyben ugyanezzel a mozdulattal újra életre keltik az összes közelben lévő múmiát. Közelharcnál a botjukkal verekednek.

Bast őrzői: ezek a nőnemű, párduc-szerű lények mindaddig csak szobroknak tűnnek, amíg a közelükbe nem érünk. Akkor viszont életre kelnek, és borotva éles karmaikkal pillanatok alatt elintézhetnek minket. Gyorsan tüzeljünk rájuk, amíg el nem tűnnek, s ha ez utóbbi mégis megtörténne, ne maradjunk egyhelyben sokáig, mert mindig a hátunk mögött bukkannak fel újra.



Egy jól helyezett kézigránát mindjárt cafatokra szedi az ellenséget. Többet nem borogatják össze homokszobrainkat

A IRÁNYÍTÁS:

Shift	Futás
Alt	Oldalazás
Ctrl	Tüzelés
Space	A kapcsolók működtetése
1 - 7	A fegyverek közti váltás
Insert	Célzás felfelé
Del	Célzás lefelé
Home	Célzás előre
PgUp	Nézés felfelé (Ez abban különbözik a célzástól, hogy gyaloglás közben a nézet visszaáll előre.)
PgDown	Nézés lefelé
Enter	A varázstárgyak használata
[és]	Válogatás a tárgyak közül
Tab	Automata térképezés bekapcsolása
- és =	A térkép kicsinyítése/nagyítása
Pause	Pauzálás
Esc	Kilépés a főmenübe
+ és -	A játéktér nagyítása és kicsinyítése
F11	Gamma korrekció

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

Ha nem látunk egy helyszínről kiutat, nézzük át a falakat, hátha akad egy rés, amibe be lehet kúszni. Ha nagyobb mélységekbe akarunk leugrani, ezt csak azután tegyük meg, hogy sérthetetlenné váltunk. A sérthetetlenséget egyébként arra is használhatjuk, hogy a magasba repüljünk, mindössze csak egy kibiztosított gránátot kell a talpunk alá pottyantanunk. Végül egy észrevétel a múmiákkal kapcsolatban: amikor piros színű koponyákkal tüzelnek, nem kell kitérnünk, ugyanis ha ezt "bekapjuk", rövid időre mi is múmiává válhatunk, és a saját fegyverükkel intézhetjük el őket.

V.Z.

exhumed — Kiadja: BMG

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

4860X33, 8MB RAM, 2xCD, SB, AWE32

✓ Profi módra megszerkesztett pályák • csekély gépigény

✗ Az ún. 2.5D grafika már elavult • a fényhatásokon is csiszolhattak volna

90%

JET SKIWALKER HIHETETLEN KALANDJAI

WAVERACE 64

Hát egy biztos: ha mennyiségileg nem is, de minőségileg verhetetlen a Nintendo 64 szoftverválasztéka. Az újgenerációs konzolok tudását ugyebár leginkább a versenyjátékok demonstrálják a legjobban. A PlayStation annak idején a Ridge Racerrel debütált, a Saturn megjelenése után a Daytona USA volt a sztár, s most itt a N64 és a Wave Race 64, ami még a legszőrösebb szívű tesztelőt is ámulatba ejti. A játék ugyanis nem holmi szokványos verseny az aszfalton,



Dobogós helyezés esetén emberünk még egy tiszteletkört tesz

hanem azúrkék, fodrozódó hullámokat kell meglovagolnunk. A Super Mario 64 és a Turok után ismét egy káprázatos bemutatót kapunk a N64 hardverében rejlő lehetőségekről: elképesztően élethű, valós időben generált hullámokon pattognak a versenyzők, szögletesség, vagy felbontás, esetleg a képernyő megakadása pedig sehol. A vágást is alig lehet észrevenni: szinte az egész horizontot belátni, csak a nagyon távolban levő tárgyak vesznek ködbe. Ezt a játékot tényleg látni kell, hiszen garantálom, hogy a képeink negyedannyit sem árulnak el a programról, mint amilyen valójában mozgás közben – és ez nem a mi hibánk. A lenyűgöző 3D-s grafikához ráadásul mesteri játékmenet, tökéletes irányíthatóság társul. Négy különböző típusú jet ski közül választhatunk, és összesen kilenc pályán állhatunk rajthoz. A lényeg tulajdonképpen egyszerű: bójákat kell kerülgetnünk, az "L"-lel jelölteket balról, az "R" feliratúakat pedig jobbról. Ha jól csináljuk, a motorunk teljesítménye maximálisra nő, ha viszont kihagyunk egy bóját, lecsökken minimálisra. De lássuk a lehetőségeket konkrétabban!



MIRŐL SZÓL A JÁTÉK?

A főmenüből négyféleképpen foghatunk neki a játéknak. A Championshipet választva bajnokságon indulhatunk, kezdetben csak Normal, aztán Hard, és végül Expert fokozaton. Az egyre nehezedő fokozatok 6, 7, majd 8 pályából állnak, tehát így válnak választhatóvá a keményebb pályák, amik ezek után a többi játéktípusnál is aktívak lesznek. A Normal fokozaton még könnyedén utolérhetjük a többieket, de az Expertnél már elég egy rosszkor jött hullám, és máris elhúzott tőlünk mindenki. Még kellemetlenebb az, hogy a program a nehezebb fokozatokon egyre szövevényesebben rendezi újra a bójákat, aknákat is betesz, ráadásul még arra is kell ügyelnünk, hogy éppen hol nyílnak ki a zsilipek, amelyeken keresztülvágva lerövidíthetjük az adott kört. Hogy a továbbjutáshoz a versenyben hanyadik helyezést kell elérnünk, mindig az aktuális pozíciónk mellett, fehér számmal jelölve látható. Normal fokozaton az igazi verseny előtt be is melegíthetünk (Warm Up). Megemlítendő még, hogy a jet ski választásánál (Watercraft Select) a jármű menettulajdonságait a Custom opcióval egyedileg állíthatjuk.

A következő játéktípus a Time Trials. Itt a jet ski kiválasztása után már a pályák közül is mazsolázgathatunk, s a versenyeken az egyetlen ellenfelünk az idő lesz.

A Stunt Mode-ban – miután az előzőkhöz hasonlóan szelektáltunk járművet és pályát – a lényeg az, hogy áthaladjunk a gép által kirakott karikákon, s közben lehetőleg minél több extra mutatványt hajtsunk végre. A keményebb pályákon már a karikákon áthaladni sem olyan könnyű, hiszen néhol még a víz alá is le kell mennünk.



Íme egy kézenállás a kormányon

Az utolsó játéktípus a 2P VS opció, amellyel a megunhatatlanságig nyúzhatjuk a játékot, ezzel ugyanis az osztott képernyős, kétjátékos üzemmódot indítjuk el, ahol pusztán a másik megelőzése a cél. Természetesen nem hiányzik a handicap opció sem.

A teljesség kedvéért nézzük át, mit találunk a főmenü utolsó pontjában, az Options menüben. Először is a versenyzők nevét változtathatjuk meg, megtekinthetjük a rekordokat, aztán a kondíciók (például a körök, vagy a hibalehetőségek számának) beállítása következik. Ezután az audio beállítások jönnek, majd a rekordok törlése, végül az állások mentése/töltése látható.



A négy versenyző között akad egy a gyengébbik nemből is

A MUTATVÁNYOK

Simán, a vízen motorozva a következő mutatványokat vihetjük véghez:

Kézenállás: elengedve a gázt egy gyors le-fel mozdulat. Ha továbbra is felfelé nyomjuk a kart és közben egyfolytában húzzuk a gázt (A), tetszőleges ideig így maradhatunk.

Átfordulás a kormányon: a gázt elengedve alulról indulva egy teljes kör az órajárással megegyező irányba, majd egy újabb le irány. Ha továbbra is lefelé húzzuk a kart, plusz a gázt is nyomjuk, tetszőleges ideig megfordulva száguldozhatunk.

Felállás a kormányra: a gázt elengedve felülről indulva egy teljes kör az órajárással ellentétes irányba, majd egy újabb fel irány. Ha továbbra is felfelé nyomjuk a kart plusz a gázt, így maradhatunk tetszőleges ideig. Ebből a helyzetből hátraszaltóval ugorhatunk vissza, ha hirtelen lefelé húzzuk a kart.

Ugratás közben elvégezhető figurák:

Szaltó: amíg a rámpára rámegyünk, felfelé nyomjuk a kart, majd a levegőbe érve gyorsan húzzuk hátra.

Úszás a víz alatt: pont a fordítottja a szaltónak.

Pörgés jobbra: amikor a rámpára ráhajtunk, húzzuk a kart balra, de amint leértünk róla, azonnal rántsuk el jobbra.

Pörgés balra: a fordítottja a jobbra pörgésnek.


Minél később indítunk, annál nagyobb erővel lendülünk neki



Két játékos módnál az oldalt levő ikonokon követhetjük nyomon az állást

KÁR LENNE KIHAGYNI!

A Wave Race 64 vitán felül az eddigi legszebb 3D-s versenyjáték, amivel valaha bármilyen konzolon találkozhattunk. A víz gyönyörű grafikával hullámzik, az aktuális eredményt mindig hangosbemondó kommentálja, a robogó jet skiken a pilóták valódi emberi mozdulatokkal figuráznak, és a hullámok szeszélyeinek megfelelően hánykolódnak. Frankón lehet lökdösni egymást, nagyokat lehet zakózni, egyszóval benne van a programban a sportág minden sava-borsa. Ha a N64 mellett döntöttél, ezt a játékot egyszerűen meg kell venned.

Vári Zoltán

waverace 64 — Kiadja: Nintendo

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

NINTENDO 64

✓ Remek hangulat • csodás víz effektus
✗ Éppen nem jut eszembe

92%

SOULBLADE

LÉLEKVESZTŐ

Végre megérkezett a PAL konverziója az egyik legjobb játéktermi bunyós automatának, a Soul Edge-nek. A játék Európában Soul Blade néven fut, de ez ne tévesszen meg senkit – ugyanarról a játékról van szó. Mint a többi Namco verekedős játékban, a lényeg itt is változatlan: a kiválasztott szereplőnkkel az összes többi harcost le kell győznünk. Az egyetlen újdonság, hogy ezt nem csak puszta ököllel kell elvégeznünk, hanem kardokkal, és egyéb borotvaéles keleti harceszközökkel.

A Namco tavaly a Tekken 2-vel toronymagasra tette ebben a témában a képzeletbeli lécet, lássuk sikerült-e ezt a Soul Blade-del is átvinniük. Hát egy biztos: az introt tekintve igen. Ilyen gyönyörű, és hangulatos bevezető animációt még soha nem láthattunk, bár inkább ezt már videoklipnek nevezném. Ahányszor megnézi az ember, annál jobban tetszik. A prerenderelt figurák és tárgyak a legnagyobb tökéletességgel mozognak: pár másodperc erejéig pontosan a zenére vágva mindegyik szereplő életéből felvillan egy-egy rá jellemző részlet: egy csatajelenet közben hatalmas katapultok lendülnek, egy kalózhajó vitorlázatát tépi a szél, mindenkiről csak egy apró bevágás, mégis teljes képet kapunk az egész szereplőgárdáról és a történetről. Az események egy legendás kard, a Soul Edge körül bonyolódnak: minden szereplő más célból akarja megtalálni, vagy épp megsemmisíteni. A kardnak a legenda szerint démoni ereje van: sokan meg akarták már kaparintani, és sokan estek már áldozatául.

Tíz szereplő a teljes választék: van közöttük gonosz, együgyű, néhány harcias amazon, és persze a becsületlovagok sem hiányoznak. Az egyik kedvenc karakter gondolom a rettegett kalóz, Cervantes lesz, lévén, hogy a történet szerint kezdetben az ő birtokában van a varázslatos kard. Minden szereplőnek megvan a maga erőssége és a gyengéje, bár őszintén szólva olyan nagy különbség nincs köztük. A speciális mozdulataik listáját játék közben bármikor lehívhatjuk (command), de megtalálhatjuk a kézikönyvben is, erre tehát most nem térünk ki.

Az irányítást tekintve visszatértek a klasszikus szabályokhoz: hőseink nem védekeznek, ha hátrálnak, csak akkor teszik pajzsként maguk elé a fegyverüket, ha a védekezés gombját lenyomjuk. A dolog szépséghibája, hogy védekezés közben emberünk lába a földbe gyökerezik, ráadásul a fegyverek ilyenkor sérülnek (ennek a kijelzője az életerőnk alatt van), szóval nem sok haszna van az egésznek. Aztán ha esetleg a fegyverünk így elhasználódna, bizony a puszta kezünkkel kell helytállnunk – persze nem túl sok eséllyel. Előrelépés viszont a Tekken mindkét részéhez képest, hogy a Soul Blade-ben már ki lehet lépni a küzdelem 2D-s tengelyéből, a támadások elől kitérhetünk előre vagy hátra ugorva. Ehhez csupán két le irányt, vagy egy le-fel irányt kell nyomnunk, bár egyszerűbb, ha az options menüben beprogramozzuk őket a felső gombokra.

Vadonatúj dolog, hogy nem lehet olyan könnyen kiesni a ringből, csak akkor, ha az emberünk akkorát kap, hogy kirepül.

A játék főmenüjében természetesen mindazt megtalálhatjuk, amit a Tekken2-ben. Az Arcade módban sorban haladva mind a 10 szereplővel végeznünk kell, majd ha legyőztük Cervantest is, a csontjaiból feléledő Soul Edge-dzsel, azaz magával a kard lelkével kell megmérkőznünk. Ha ezzel is megvagyunk, minden szereplővel más-más befejezést nézhetünk végig, de ezek a Tekken 2 prerenderelt animációi helyett ezúttal – ugyanúgy mint maga a játék – poligonos grafikával lettek kivitelezve. Ettől függetlenül egyáltalán nem rosszak, sőt...

A VS Battle a már megszokott 2 játékos üzemmódot jelenti, a Team Battle-lel maximum 5 tagú csapatokat alkothatunk, a Time Attack-kel minél rövidebb idő alatt kell kinyírnunk mindenkit, a Survival módnál egy energiacsíkkal kell minél több ellenféllel végeznünk, végül a Practice-szel pedig gyakorolhatunk. Ez utóbbinál a "próbababa" intelligensebb, mint a Tekken 2-ben volt.

A végére hagytam az igazi csemegét, az Edge Master üzemmódot, ez ugyanis egyfajta kaland módnak felel meg. Egy térképen kell elbarangolnunk a többi szereplő hazájába, és miközben sorban győzzük le őket, mindegyiktől újabb és újabb fegyvereket zsákmányolhatunk. A térképen a Move-val tudunk utazni, a Bookkal lapozhatjuk a "történelemkönyvet" a következő fejezethez, a Battle-lal (vagy közvetlenül a Start gombbal) indíthatjuk a küzdelmet, a Weapon Selecttel választhatunk fegyvert, és végül a Save-vel menthetjük ki az állást. A szerzett fegyvereket mellesleg a többi üzemmódban is használhatjuk, a főmenüben külön megjelenik egy Weapon Room opció is, ahol átnézhetjük, mi van már meg. Az említett történelemkönyvet érdemes tanulmányozni, ugyanis ennél az üzemmódnál gyakran előfordul, hogy adott ellenfelet csak egy bizonyos technikával lehet legyőzni, és az erre vonatkozó tanácsokat a könyv piros betűs részei tartalmazzák. Valakit például csak akkor lehet megölni, ha kiütjük a ringből, vagy például csak úgy, ha a levegőben ütjük meg. Az utóbbi eset a legkényelmetlenebb, mert az ilyen ellenfelek természetesen még véletlenül sem ugrándoznak, nekünk kell tehát felütni őket, aztán gyorsan kaszabolni.

Grafikailag noha nem alkalmaztak olyan kifinomult, fényforrás szerinti beárnyékolást, mint a Tekken 2-ben, a figurák gyönyörűen megrajzoltak, szépen animáltak, és a sokféle látvány- és hangeffekt – mint pl. a kardok összecsapódása – is nagyon eltalált. A hátterek szebbek lettek: már nem csak egy 2D-s "vászon" van kifeszítve, hanem mindenütt 3D-s épületek láthatóak, s ezeken a háttereken még az élet is zajlik: az egyik pályán például madarak repkednek, egy másikon meg spanyol gályák között, a tengeren hullámzik a küzdőtér. Azt hiszem a szavatossággal sincs túl sok probléma, hiszen az összes fegyver begyűjtése biztos, hogy nem két perc lesz, aztán a profibbaknak meg ott van a hard, a very hard, sőt az ultra hard fokozat. A Tekken 3 megérkezéséig, bizonyosan jól ellehetünk a játékkal.

V.Z.



Lányok egymás között



Végső összecsapás a kard megelevenedett szellemével



Seung Mina ügyesen elkerülte Hwang csapását



Voldo kardélen táncoltatja Rockot

oul blade — Kiadja: Namco

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P L A Y S T A T I O N

✓ Többféle fegyver használható
✗ Lehetne több szereplő

85%

IDEGENEK
FALLEN HAVEN

Mi tagadás, ilyenkor nyárelőn már alaposan fel kell túrni a CoVBoy asztalát, hogy valami figyelemre méltó anyagra akadjon az ember. (Aha. Megvan hová tűnhetett a nagy mennyiségű készpénz, amit az asztalomon tároltam! Akkor mától kezdve elkezdem levonni. Hiába, turkálni költséges... – CoVboy) A Fallen Havent például más, programokban gazdagabb hónapban alighanem nagy ívben elkerültem volna. A dobozra vetett első pillantás ugyanis arra engedett következtetni, hogy egy újabb silány C&C-utánzathoz lesz szerencsém. Na persze azért végül mégiscsak belepislantottam a játékba, s legnagyobb örömömre ez a pesszimista hozzáállás ez egyszer alaptalannak bizonyult. A Fallen Havent ugyan azért enyhe túlzás lenne az igazán színvonalas programok közé sorolni, viszont a készítők legalább megpróbálkoztak egy ötletes és egyedi játékot készíteni. Bárki bármit mond, manapság ez már igen tiszteletre méltó próbálkozásnak számít...



"Ha békét akarsz, készülj a háborúra!" (ha nem akarsz békét, akkor is)

A KERETTÖRTÉNET

A 23. században járunk. Az emberiség sikerrel átvészelte a mozgalmas múlt népirtásait/háborúit/természeti katasztrófáit, s szép lassan megkezdte a világegyetem meghódítását. Ez persze fájdalmas és lassú folyamat volt, ami további népirtásokat/háborúkat/természeti katasztrófákat eredményezett – tehát minden a legnagyobb rendben folyt. Egy darabig. Aztán, mint ahogy az már lenni szokott, febukkantak az Idegenek. Nagyon furcsa Idegenek voltak: nem lőtték porrá a Fehér Házat, nem petéztek bele a gyanútlan űrhajósokba, még csak trófeákra sem vadásztak a dél-amerikai dzsungelben. Csak meredtek bambán arra a felderítő szondára, ami az egyik kolóniájuk közepén ért földet. A szonda egyébként a Matsusony-Laanson nevű társaság tulajdonát képezte, ami maga a testet öltött Gonosz. Kapzsik, meg gonoszak, meg lelketlenek, meg japánok, meg nem amerikaiak; szóval gonoszak, na. Példának okáért önmegsemmisítő rendszerrel látták el a szondáikat. Telenyomták a ketyeréket hidrogénbombával és szétküldték őket az univerzumban. Az Idegenek, akiket most éppen Taurianoknak hívnak, erről persze mit sem tudtak. Ők csak üdvözölni akarták a minden bizonnyal békés látogatókat. Volt nagy meglepetés. Itt vágás, majd fókusz a legtávolabbi emberek lakta bolygóra, New Havenre. Ennek fővárosa megelégelte a Matsusony stb. elnyomását, s fegyverrel állt ki jogaiért, hogy egyszer s mindenkorra megszabaduljon az elnyomóktól (boáááá...). Ők tehát a lázadók. Épp belekezdtek volna egy frankó kis polgárháborúba, midőn megjelent egy közepesen morcos Taurian flotta, hogy viszonozza a baráti látogatást. Rögtön el is foglalták a bolygó egyik tartományát, s nekitámadtak a látszólag semleges, ám valójában a Matsusony stb. elnyomásában senyvedő bolygó meghódításának. Haven ugyanezt tette. A Matsusony stb. gonosz urai meg a távolban sunnyognak, az ő oldalukról sajna nem lehet játszani. A taurianok/lázadók célja egyértelmű és nemes: mindenkit kiirtani, aki nem ők. Végre egy őszinte játék!!!

A TERVEZÉS-FÁZIS (STRATEGIC TURN)

A legtöbb mostanában készült stratégiai játékkal szemben a Fallen Haven nem erőlteti a real-time üzemmódot, így lesz elég időnk minden megmozdulásunkat alaposan átgondolni és megszervezni. A tervezés-fázisban erősíthetjük meg tartományaink védelmét, fejleszthetjük azok gazdaságát illetve indíthatunk támadást a gaz taurianok/emberek ellen. Fondorkodásaink két helyszíne egy nagyléptékű stratégiai térkép, illetve az épp aktuális tartomány részletes térképe lesz.

Az előbbi nem túlzottan bonyolult darab: a kékkel jelölt tartományokat az emberek uralják, míg a pirosak a taurianok uralmát nyögik. Az első hadjáratban még semleges területekkel is találkozni fogunk, bár ezek igen hamar "csatlakozni" szoktak valamelyik félhez. Amúgy a semleges tartományok igen dőrén viselkednek: soha nem támadnak, és az esetek többségében nem is tartanak fent túl nagy sereget. Ennek ellenére csak jól felszerelt csapatokkal érdemes ezeket megtámadni, mivel a lőtornyok illetve védőfalak iránti vonzalmuk már-már a perverzió határát súrolja. A fehér zászlókkal jelölt tartományokban valamilyen érdekes küldetés várja szerény személyünket, melyet megpróbálhatunk teljesíteni, mikor megtámadjuk a tartományt. Amennyiben sikerrel járunk, a gép igen kellemes meglepetésekkel kedveskedik – csapatokkal, pénzzel vagy épp fejlesztési pontokkal. Egy dologra viszont nem árt figyelni: minden küldetést csakis egyszer kísérelhetünk meg teljesíteni.



Íme a Taurian haditechnika csodája: ronda, viszont nagyot lő

Nem szóltam még az egyes tartományok adottságairól, melyeket a részletes térkép mellett szemlélhetünk meg. Legfelül láthatjuk az érintett terület nevét és típusát (erdő, sivatag vagy hegység). Ezek alatt láthatjuk az izgalmasabb információkat, úgymint a tartományban termelt energiát (Energy Income), pénzt (Credit Income), illetve fejlesztési pontokat (Research Income). Ezek nem csak az adott területen felhúzott építményektől függenek, hanem a természeti adottságoktól is. Egy tartomány az előbbiekben már emlegetett adottságokban lehet szegény (Poor), átlagos (Average) vagy gazdag (Rich). Mindezeken kívül láthatjuk a provinciában tartózkodó csapatszállító hajók (Dropships), csapatok (Units) és lőtornyok (Towers) számát; továbbá hogy rendelkezünk-e az adott helyen légvédelemmel (Missile Defence), nukleáris fegyverekkel (Missile Launchers) és radarral. A légvédelmet sajnos csak nukleáris rakéták ellen vethetjük be, az ellenfél csapatszállító hajói ilyen apróságoktól nem igazán zavartatják magukat. Nukleáris fegyverekkel csak szomszédos tartományokat lehet megtámadni, méghozzá minden próbálkozásunk 1000 creditet kóstál. Nem olcsó mulatság, viszont néha kirobbanó sikerrel jár.

A képernyő alján még találunk pár ikont, példának okáért a Menure kattintva menthetjük ki a játékállást és változtathatunk a játék paraméterein (gyorsaság, hanghatások és egyéb nyalánkságok). A Technology már jóval izgalmasabb téma, mivel itt állíthatjuk be, hogy a rendelkezésünkre álló fejlesztési pontokból derék tudósaink mit is fejlesszenek. A Map ikonnal megtekinthetjük a tartomány igen vázlatos felülnézeti képét, míg a Zoom-mal rögtön átugorhatunk a részletes térképre. A tervezés-fázist az End Turn gombbal fejezhetjük be.



Kissé nagy a forgalom a Taurian városban. Nem baj, hamarosan megritkul...

A részletes térképen fejleszthetjük a kiválasztott tartományt illetve építhetünk új csapatokat. Összesen tízféle épületet húzhatunk fel (Build Structure), ezekről a játék elején lehívható enciklopédiában olvashatunk részletes ismertetőt. Az építkezéseknél mindössze egy dologra kell ügyelnünk: kizárólag út mellett húzhatunk fel új épületet. Ezeket a Recycle ikonnal akár le is bonthatjuk (ez csapatainkra is áll), ilyenkor megkapjuk az eredeti ár felét. Tán mondanom se kell: minden egység illetve építmény pénzbe kerül. A rendelkezésünkre álló pénzügyi keretet a jobb felső sarokban láthatjuk: az első szám össz-vagyonunkat, míg a második az adott tartományból befolyó pénzt mutatja. Az utakról már volt szó, ezeket a Build Road opcióval bővíthetjük.

HARC-FÁZIS (TACTICAL TURN)

Alapvetően kétféle módon keveredhetünk harcba a gaz ellennel: ha megtámadjuk egyik tartományát, vagy ha ő támadja meg hatalmas birodalmunkat. (Zseniális megállapítás, nem-



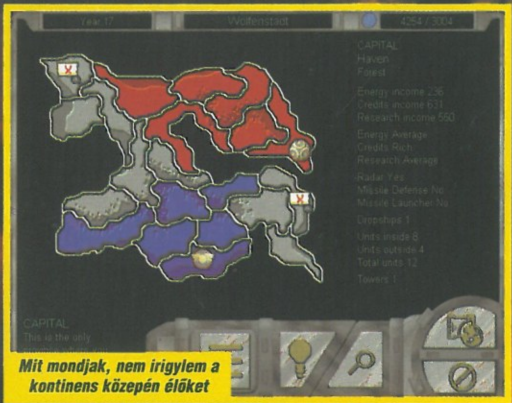
Ez a védelemi vonal elvileg áttörhetetlen. Gyakorlatilag is.

de?!) Támadni csak és kizárólag csapatszállító-hajókkal lehet, s velük is csak a szomszédos tartományokat rohanhatjuk le. Hogy miért nem tudjuk ezeket a területeket "gyalogszerrel" elfoglalni? Jó kérdés, amire feltehetően még a játék készítői sem tudnának logikus magyarázatot adni. Csapatszállító hajókat kizárólag a fővárosban (Capital) építhetünk, méghozzá korlátozott számban. Mindegyikbe nyolc csapatot pakolhatunk, ezért a komolyabb ütközetekben nem árt rögtön két csapatszállítót bevetnünk. Ha hősies rohamra indulunk, először is szedjük össze a kiszemelt csapatokat, és pakoljuk be a hajóba. Ezután kattintsunk a csapatszállítóra, majd a Launch gombbal válasszuk ki a szívünknek kedves tartományt.

Maga a harc körökre osztva zajlik, méghozzá rendkívül egyszerű rendszer szerint. Minden csapat egy megadott mennyiségű akció pontból (AP) gazdálkodhat, ami minden harci kör elején visszaáll a maximális értékre. Egységeink másik lényeges tulajdonsága a páncélzat (AR), ez az ami nem jó, ha nullára csökken... Muníció, fáradtság, illetve különleges akciók? Ilyesminek sajna nyoma sincs a játékban, viszont a megnyert ütközetek után fejlődnek a csapatok. Hmm, hát a Panzer General kicsit összetettebb volt. Minden csapat rendelkezik egy könnyű (Light Weapon) illetve nehéz fegyverrel (Heavy Weapon). Ez utóbbi értelemszerűen nagyobbat sebez, viszont használata több akciópontba kerül. A Overwatch Light opciót bekapcsolva a gép automatikusan "megtart" annyi AP-t, hogy csapatunk viszonozhassa az ellenfél körében reá zúduló tüzet. Az Overwatch Heavy ugyanez a nehéz fegyverrel, míg a Next Unittal átválthatunk a következő egységre. Ez utóbbi opcióhoz ugyancsak hasonlít a Next Unit w/o Back, viszont ilyenkor a gép már nem vált vissza azaktuális csapatra. Az adott harci kört az End Tactical Turn gombbal fejezhetjük be.



Az egyik ellenséges tartomány hamarosan sugározni fog az örömtől. Hiába, rossz szomszédság – török átok...



Mit mondjak, nem irigylem a kontinens közepén élőket

AZ ÉJSZAKÁBAN!



T.J. VÁLOGATOTT BÖLCSESSÉGEI

- Mint ahogy az a stratégiai játékokban lenni szokott, a győzelem kulcsa itt is a gyorsaság. Azaz a lehető legrövidebb idő alatt foglaljuk el a semleges tartományokat, s csak ezután essünk neki az ellenfélnek. Fordítsunk külön figyelmet a küldetések sikeres teljesítésére, mivel az ezekért járó bonusok ugyancsak megdobják győzelmi esélyeinket. Egyébként minden terület elfoglalása után a program készpénzel honorálja ügyködésünket.
- A játék egyik leglényegesebb pontja a fejlesztés, melynek fő irányát a stratégiai térképen állíthatjuk be. Korszerűsíthetjük csapataink páncélját, fegyvereit és tűzgyorsaságát, növelhetjük gyorsaságukat, csökkenthetjük az egyes épületek energiafelhasználását, illetve hatékonyabbá tehetjük légelhárításunkat. Az eddig felsorolt területekhez 10 technológiai szint tartozik, a játék elején természetesen mindenben a leggyengébbek vagyunk.
- Mindkét fél összesen tízféle csapattal rendelkezik, de a kezdetekkor ezeknek csak egy részét tudjuk megépíteni. A keményebb egységeket szép sorban, egy-egy tartomány elfoglalása után fogjuk megkapni. Egyébként a taurianoknál a tüzérség (Artillery), míg az embereknél a bombázó (Gunship) a legveszélyesebb egység – legalábbis szerintem. Egy dolgot mindenesetre ne feledjünk: csapataink fenntartása pénzbe kerül, ami igen költségessé teszi egy nagyobb haderő hosszútávú állomáztatását. Tartományainkat ezért mindig gyalogsággal (ők jó olcsók) és tüzérséggel (ők jó erősek) védjük, támadásra a drágább tankokat használjuk (ők jó gyorsak, és az ütközet végére a legtöbbjük elhullik).
- A legfontosabb épületek a bányák, mivel ezek termelik a fegyverkezéshez szükséges anyagi javakat (tudjátok: pénz, pénz és pénz). Az állandó fegyverkezési verseny miatt lényegesek még a laboratóriumok is (ezek termelik a fejlesztési pontokat), az erőművekből viszont nem érdemes túl sokat építeni. A fővárosunkat fogja a legtöbb támadás érni, épp ezért itt nem árt jó sok lövegtornyot felhúzni.

ÉRTÉKELÉS

Nos, egy dolgot már jó előre leszögezném: a Fallen Haven aligha törhet a Red Alert vagy a Panzer General babérjaira. Ez persze nem jelenti azt, hogy a játék rossz lenne. Sőt! Jómagam egész jól elszórakoztam vele – egy darabig. Néhány nap elmúltával azért már kezdtek felbukkani a bosszantó hibák: kissé monoton játékmenet, kevés egység, fantáziátlan küldetések, túlságosan is egyszerű szabályok. A játék kivitelezése sem túl szemkápráztató, például az enciklopédiában felbukkanó képek készítője nem igazán állt a feladata magaslatán. Azt már csak érdekességképp említem meg, hogy 1024x768-as felbontásban olyan mikronnyi ablakban fut a játék, hogy először alig hittem a szememnek. Ejnye...

Mindent összevetve a Fallen Haven megérdemel egy erős négyest, de többet semmiképp. A kevésbé összetett statégiai játékok kedvelőinek kellemes perceket fog szerezni, de a már emlegetett klasszikusoktól bizony nagyon-nagyon messze van. Sajnos.

T.J.

fallen haven — Kiadja: Int. Magic

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX/66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ A már jól ismert sablonok korrekt megvalósítása
✗ Egy idő után kissé monotonná válik • egyszerű küldetések

72%

Jíhááá! – kezdjük igen stílszerűen a játék ismertetését, már csak azért is, mert a Redneck Rampage is ugyanígy jelentkezik be, azonkívül a játékban többször is elhangzik ez a velős megállapítás. Nem hittem volna, hogy öregségemre egy Doom (vagy inkább Duke) utánzatról fogok irkálni, de az egész játékot valami olyan kellemesen debil báj lengi be, ami napokig tartó játékra késztetett vele.

LÁZÁLOM...

A történet színhelye az amerikai közép-nyugat, pontosabban Arkansas állam, ahonnan egyébként az USA jelenlegi elnöke is származik (esetleg bele is vehették volna a játékba). Errefelé csendesen és lassacskán folydogál az élet. Az itt élő emberek is meglehetősen "egyszerűek" (bár a keleti parti városlakók sajátos nyelvezete inkább a tantál vegyjeléből és egy téli csapadékból képzett főnévvel szokta volt jelölni őket). Úton-útfélen csirkéken gázol át az ember, disznók röfögnek a hálószoba közepén, és a közművesítés sem haladja meg túlzottan az óegyiptomi állapotokat. A farmerélet egyhangúságát csak néha-néha töri meg egy-egy hétköznapi esemény, mint amikor például Billy Ray Jeeter emelkedett hangulatban hazatámolygván összetöri a keze ügyébe kerülő dolgokat/embereket/stb., vagy amikor ufók szállnak le a hátsó kertben (ilyen már *mindenkivel* előfordult Hickston városkában, némelyekkel már több százszor). Történetünk ott kezdődik, amikor hőseink, Leonard és Bubba valami ünneplésből kevereg éppen hazafelé, és az idegenek elrabolják megyeszerte híres malacukat, Bessie-t. Ekkor fedezik fel, hogy az idegenek elrabolták a városlakókat is, majd klónjaikkal árasztották el a várost. Ha a szomszédok elvesztése nem is, Böskéé viszont roppantul felháborítja hőseinket és nekilátnak, hogy a helyi szokás szerint vegyék kézbe az ügyek intézését, valamint egy pajszert és egy pisztolyt.



Ezt a ronda ufó most már az idegeimre megy! Mindjárt nyomok egy RDELVIS-t...

A történetnek két szálon vághatunk neki egy játékos üzemmódban, és a játék 14, elég méretes pályát tartalmaz. A nehézségi fokozat az ellenfelek sűrűségét és keménységét hivatott állítani, továbbá a célzásra is hatással van. Az irányítást nem igazán óhajtom különösebben részletezni, mert az F1 billentyűvel bármikor lekérhetjük a menüjét. Ebben megtalálhatók a már máshonnan is ismerős "speciális" dolgok (leguggolás, ugrás, oldalazás, fel/lepillantás, célkereszt, stb.), továbbá a különféle piák és "kaják" fogyasztására szolgáló kezelőgombok.

Egy gyakorlott Doomozónak a képernyőn levő infok megfejtése sem jelenthet különösebb megterhelést. A **Health** szokás szerint az egészségi állapot, ami bizonyos tárgyak felvétele után igen jellegzetes módon növelhető: félpercenként egy 'Jíhááá!' (+1); egy doboz sör a kartonból (+5); vagy egy korty a whiskysüvegből (+10). Szintén tízzel növeli az egészséget két helyi ételkülönlegesség, a Tehénlepény™ és a Mirelite Disznófarok™ (Jíhááá!) fogyasztása, bár ez igen kellemetlen módon csökkenti az alkoholszintünket is. Az **Ammo**nál látjuk, hogy az aktuális fegyverhez mennyi töltényünk van, de ha a főmenü Options pontjában eggyel csökkentjük a képernyő méretét, az alsó panel felett állandóan láthatjuk az összesét. A **Keys** ablakban látjuk a nálunk levő kulcsokat. Ezekből minden pályán három található. Az első megleléséhez rendszerint egy fejtörőt (nem, ez most nem a pajszer) kell megoldanunk, a többi kettő már hozzáférhető lesz általa. A **Yer Stuffz** mutatja az aktuális tárgyat, amire egyébként nincs különösebb szükség, hiszen a megfelelő gombbal a kaja/pia azonnal fogyasztható, a felszerelések használata pedig automatikus. A panel jobb oldalán van a részegségjelző valamint a "Hólyag-o-méter", amelyeket értelemszerűen a piálgatás növel. (Mellesleg jelzem, hogy mindkettőnél a félig telt állapot az ideális.) Hólyagunkon alkalmasint a P billentyűvel könnyíthetünk. Igen mókás effektus, amikor a részegségjelző piros tartományba ér: az odáig még rendben van, hogy Leonard kicsit vöröset lát és a célzása is kicsit érdekes lesz, de mozgás közben erősen arra is dől, amerre elindult. (Aki a való életben már javította egészségét egy-két karton sörrel és egy üveg whiskyvel, az elismerheti, hogy a "szimuláció" szinte tökéletes.) A részegség egyébként a nagymami receptjéből készült Moonshine-koktéllal gyógyítható, továbbá a kaják is csökkentik egy kicsit.



A farmer és Billy Ray nem ellenfél az ufólány roppant speciális fegyverének

SZEREPLŐK

Mint már az eddigiekből is kiderült a játék szereplői a városlakók klónjai, az idegenek és persze a farmerélet nélkülözhetetlen kísérői, a félig-meddig háziasított állatok.

Csirke: Nem kell velük különösebben foglalkozni, csak dekoratív hatásuk van: ízléses tollfelhőbe burkolják a tűzpárbajok helyszínét.



A Bessie-klón vidáman turkál a hullák között

Tehén: Szintén dekorációként szolgálnak, bár a kilőtt Riska maradványai nagyszerűen üzemelnek fedezék gyanánt is. Egy becsületes cowboy viszont nem lövöldöz tehenekre. Vagy legalábbis nem nagyon...

Disznó: Félig szelídített kreatúra, amely rendszerint békésen turkál, viszont rettenetes fenevaddá változik, ha odapörkölünk neki egyet, és azonnal üzőbe is vesz bennünket. Mivel a malacok hátára fel lehet ugorni, néha (például a tetőkre való feljutásnál avgy magasabb akadályoknál) jól fog jönni, ha a colttal magunkra haragítunk egy röfit.

Kutya: A vidéki kutyák rendszerint rendkívül barátságtalanok az idegenekkel. Az ismerősökkel nemkülönben, tehát ha nem akarjuk pazarolni rájuk az értékes töltényt, akkor alsóbb régióink védelmében csak egy frankó cowboy-gatyó (Hip Waders) segíthet.

Moszkító: Illatozó helyek (budi, tehénlegelő, mocsár, stb.) jellegzetes kísérő állatkája.

Farmer: A városlakók klónjai közül belőlük van a legtöbb. Colttal durrogtatnak ránk, de elég gyengék, mert már colttal is elég két találat a likvidálásukhoz.

Billy Ray Jeeter: Nagy, kövér paraszt, shotgunnal. Két találat a shotgunnal már neki is elég, a coltot jobban bírja.

Sheriff Hobbes: Ez már egy marcona figura, keményebb tűzerővel. Downtown első pályáján a hivatalában találjuk, de akkor is rögtön megjelenik, ha az ablakon keresztül betörünk a könyvtárba.

Alien Vixen: Nőnemű ürlény, olyan öltözetben, mintha épp fellépésre készülne egy drágább éjszakai szórakozóhelyen. Egyik fegyvere a korbács (ezt nem lehet elvenni a hullájától), a másik pedig egy gyorstüzelő... ööö... szóval másodlagos nemi jelleg. Kellemetlen tulajdonsága, hogy ha tüzelünk rá, pillanatokon belül eltűnik, és – rendszerint – a hátunk mögött bukkan fel újra.

Alien Hulk: Nagy benga ufó, roppant szigorú lézerágyúval. Cheat nélkül mindössze kétszer



tudtam kinyírni a normál fegyverekkel, akkor is csak úgy, hogy közvetlen közelről fűrészelgettem a lábát (mivel az ágyú a vállán van, közvetlenül a lába elé nem tud lőni). Roppant ronda tulajdonsága, hogy 10-15 másodperc múlva megelevenedik, szóval végleges likvidálásához a hulláját fel is kell robbantani.

Bubba: Értelmiségi barátunk, fegyver nélkül. Minden pályán őt kell megkeresnünk, és úgy juthatunk át a következő szintre, ha egy baráti gesztusként fejbe kólintjuk a pajszerrel.

CUCCOK

Eddig még nem volt szó a búvárfelszerelésről, ami a hosszabb (szenny)víz alatti tartózkodást teszi lehetővé.

Ejtsünk még egy pár szót a fegyverekről is:

Pajszer: Bubbához, illetve közeli dolgok (ablak, zenegép, kólaautomata, stb.) szétveréséhez.

Colt: Szintén alapfelszerelés. Muníció található elszórva is, de beszerezhető a ledurrantott farmerektől is.

Scattergun: A jó öreg shotgun helyi megfelelője. Rendszerint titkos helyeken található (az Outskirts első pályáján, a kezdőpozíciónktól induló földút végén, a sövényben már rögtön van egy), de egy Billy Raytól is beszerezhető. Töltény szintén Billytől, vagy az Ammo feliratú zacskókból.

Ranch Rifle: Vadászpuskának álcázott gépkarabély. Hobbes seriff ellen elsőosztályú.

Dynamite: Dinamitrúd. Szétszórva található, néha nagyobb ládákban, amelyekbe egyébként roppant tanulságos beledurrantani egyet. Magától értetődően az összes klónnál és háziállatnál kirobbanó sikert arat, de az ufók azért jobban bírják. Az első tűzre gyűjtjuk meg a kanócot, a másodikkal hajítjuk el. Minél tovább nyomjuk a gombot, annál nagyobb erővel (messzebbre) dobunk. A dinamitrúdnak azért van egy kellemetlen tulajdonsága is, miszerint a falról visszapattan és visszagurul a gazdihoz. Szintén dinamitra lesz szükség néhány fej- illetve faltörő megoldásához (pl. egy magtároló falára festett darts-tábla, repedés az épület falában, stb.).

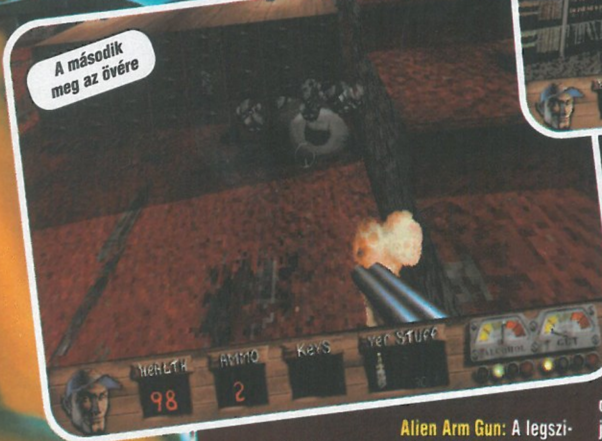

Itt a derék Bubba. Mindjárt fejbe is verem a pajszerrel



Számszeríj: Miután felvettük, a dinamitrudakat lövöldözhetjük vele biztonságos távolságba.

Láncfűrész: Az utolsó töltényig messzire lövi a fűrészlapokat, ha a muníció egy darabra csökken, a közelharc ideális fegyvere lesz belőle.


Első találkozásom Hobbes seriffel szomorú véget ért számomra...


A második meg az övére

Alien Arm Gun: A legszigorúbb fegyver, egy Alien Hulk tetemének felrobbantása után juthatunk hozzá. Lőszer ugyanonnan.

Puskaporos hordó: Először el kell hajítani, majd a shotgunnal beledurrantani egyet. Roppant hatásos egy darab. Ha felrobbant, a fegyver helyén egy bowlinggolyó lesz választható, aminek ugyan sok hasznát még nem láttam, viszont jókat gurigáztam vele.

Az utolsó fegyver és muníciója az ufólányoktól gyűjthető, de – Leonard szavaival élve – *"Kicsit zavarban vagyok, ha erről kérdeznek. Biztos kiugranék az erkélyről, ha a haverok meglátnák, hogy ilyet viselek. Mindenesetre frankó egy darab."*


Ezekkel az ufólányokkal ennél sokkal kellemesebben is el lehetne tölteni az időt

JÓZANODÁS...

A játékmenet a Doomon és Duke-on edződött lelkeknek nem tartogat különösebb meglepetést, hiszen az alapfeladat nyilvánvaló:

1. Irtsd ki az összes ellenséget.
2. Keresd meg a kulcsokat.
3. Keresd meg Bubbát, kólintsd fejbe, és máris mehetsz a következő pályára.

A hab a tortán természetesen a titkos helyek meglelése, valamint az, hogy a Bubbához vezető út azért nem ilyen egyszerű: szokás szerint van néhány logikai feladat is a titkos helyeket nyitó kapcsolók (mint például Lumberlanden a víz alatti kapu nyitókája vagy a körfűrész), illetve a továbbjutást rejtő megoldások kiókumulálásában. A játékban tulajdonképpen nincs semmi olyan újdonság, amit bárhol máshol ne láthattunk volna (hacsak az nem, hogy egy mezei P133-on még 1024*768-ban is marha gyors), inkább a hangulat az, ami hosszú időre a monitorhoz láncolja a játékost: lehet annál tisztább, szárazabb, jobb érzés, amikor egy részeg vidéki sutyerák Coccolino-falván elhatározza, hogy ámokot fut? A hangulatot csak fokozzák a hangok, és az audióról szóló számok, amelyek olyan mélyenszántó mesterműveket tartalmaznak, mint pl. az UFOs Big Rigs, Baby's Liquored up, Nurture My Pig, Trash Can vagy például a szellemi alapot szolgáltató Gettin' Drunk. (A zenéket egyébként külön ajánlom a ZZ Top-féle Texas rockot kedvelők figyelmébe.) A pályák kialakításáról egyébként ordít, hogy alapvetően multiplayer-játékra tervezték őket: babazsúrokon és Mikulás-ünnepségeken nyilván gyermekeink kedvence lesz egy szerény Redneck-parti. Különösen akkor, ha felolvassuk nekik az igen stílszerű "kézikönyvet" is.

Hogy azért ne legyen minden olyan tökéletes, azért említsünk meg pár apró bakit is. Ebből rögtön az első az, hogy ha a t. játékos cheat nélkül játszik, akkor nyilvánvalóan leragad már az első pályán, mert ha teszem azt útközben már elszórta az összes dinamitját, akkor kicsit nehézkes lesz továbbjutnia. Néha gond van a grafikával is: ha egy ellenfél olyan helyen hal meg, ahova a hullája nem fér el, az engine néha egészen érdekes megoldásokat alkalmaz.

A játék kötelezően beszerzendő a stílus kedvelőinek, a pihent agyúaknak nemkülönben – garantálom, hogy néha azért eléggé el fogják mosolyogni magukat. A végére meg egy X-Akták utánérzetű jótanács mindenkinek, egyenesen a játék kézikönyvéből: "Tartsátok zárva a WC-fedelet, mert az idegenek már köztünk vannak!" Jihááá!

CoVboy

redneck rampage — Kiadja: Interplay

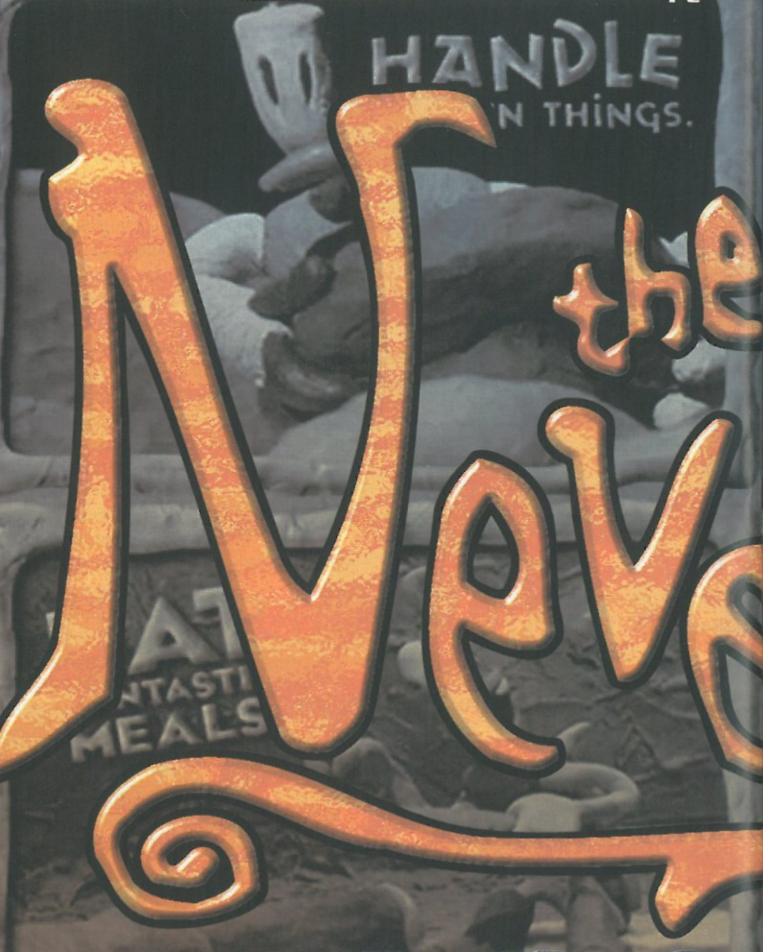
L	Á	T	V	Á	N	Y	O	S	S	Á	G
J	Á	T	S	Z	H	A	T	Ó	S	Á	G
S	Z	A	V	A	T	O	S	S	Á	G	
Z	E	N	E	B	O	N	A				

P90, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Fergeteges hangulat • gyors • hálóban kiváló • a zenék

✗ néhány baki a grafikában • cheat nélkül könnyű elakadni

93%



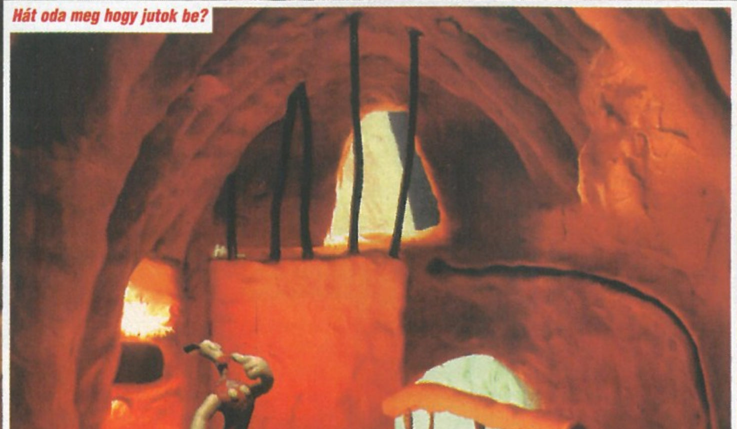
Hogy fér rá három tonna gyurma egyetlen CD-re?

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy király, Seholország uralkodója. Mivel tökéletesen üres birodalmában Hőbörg rettentően unatkozott, alkotni kezdett. Először a tájat és az épületeket hozta össze, majd két társat teremtett magának. Egyik teremtménye, Klogg, azonban – ahogy az a mesékben már lenni szokott – nem elégedett meg a sorsával. Ellopta a király koronáját és ezzel egész hatalmát, a másik teremtményt pedig bezárta egy eldugott szobába. A történet negyedik szereplője Willie, akinek származása ugyan teljesen homályos, de lényeg, hogy végig segítségünkre lesz a második szoba alatti WC-papír tartóban elhelyezett ötleteivel és tanácsaival.


A kalapács már megvan, de vajon hol lehet a sarló?

A játék tulajdonképpen szabványos kalandjáték. Barangolásunk közben mindent meg kell vizsgálnunk, minden mozdíthatót fel kell vennünk, és valahol a későbbiekben használnunk is kell. A használat azonban az átlagosnál sokkal egyszerűbb, hiszen elég a dinamitra rábökni, mire emberkénk előveszi a gyufát és meggyújtja a kanócot (ehhez persze előbb fel kell vennünk azt a bizonyos gyufát). Kalandozásunk során a megoldáshoz közvetlenül szükséges dolgokon túl össze kell még szednünk 20 videokazettát, melyekből a történet előzményeit tudhatjuk meg apránként. A játék legfontosabb lényege azonban a teljesen újfajta megvalósítás. A világ minden apró részlete és összes szereplője gyurmából van (a készítők állítólag 3 tonna anyagot használtak fel munkájuk során), és ez az egész egy pillanatra sem áll meg. Néha a főszereplő szemével látjuk a tájat, és barangolásunk, forgásunk a képernyőn folyamatos filmként pereg, némely szobában pedig külső szemlélőként irányíthatjuk Gyurmanónkat, aki megjelenésével, mozgásával és váratlan cselekedeteivel roppantul emlékeztet egy régi hősre, Earthworm Jimre. (Ez azonban nem is meglepő, hiszen a nyolc fejlesztőből öten annak a programnak az elkészítésében is közreműködtek.)

Főhősünk eget rengető hortyogás után az egér bökődésére kezd ébredezni. A szobában körülnézve egy bezárt ajtót, ablakot, egy böhöm nagy kalapácsot és egy kart találunk. Húzzuk meg a kart, mire a kalapács lesújt és az ajtón egy jókora horpadás keletkezik. Ismételjük meg a dolgot még kétszer, s már szabad is az út. Az erkélyről csak a gravitáció segítségével jutunk le, s pechünkre pont egy légykapó szájába pottyanunk. Még jó, hogy a virág nem rajong a gyurmakosztért, így rövid csámcsogás után kiköpi foglyát. Nyomjuk meg az ajtó melletti piros gombot. Az ütés után tápászkodjunk fel, majd nyomjuk meg ismét. Ha már elég volt a veresből, toljuk a légykapót a negyedik gyűrű alá, majd húzzuk meg a gyűrűt. Mielőtt még kisietnénk az ajtón, húzzuk meg az ötödik zsinórt is, amivel egy későbbiekben használandó rádiót kapcsolhatunk be.


Hát oda meg hogy jutok be?

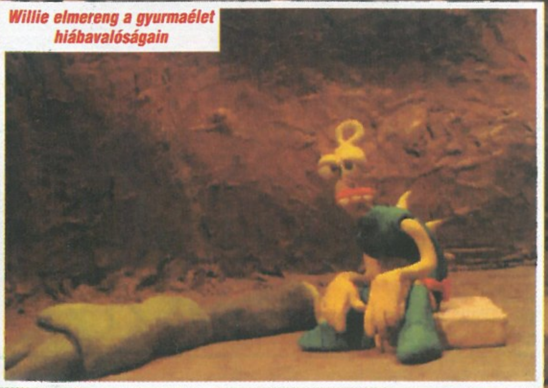
A szobából kikocogva egy térre érünk, ahol forduljunk balra. Az épületben a bezárt ajtót a kis képrészletek helyükre tologatásával nyithatjuk meg. A folyosón vegyük fel az üveget, a gombbal nyissuk ki a rácsot, és a pincében nyomjuk meg a gombot. Kint kapcsoljuk le a lámpát és a pincében rajzoljuk le a falon foszforeszkáló jeleket. Csukjuk vissza a rácsot és sétáljuk el jobbra a folyosó végéig (Kegyetlen dolog, de a negyvenedik képen találunk egy nélkülözhetetlen videokazettát.)

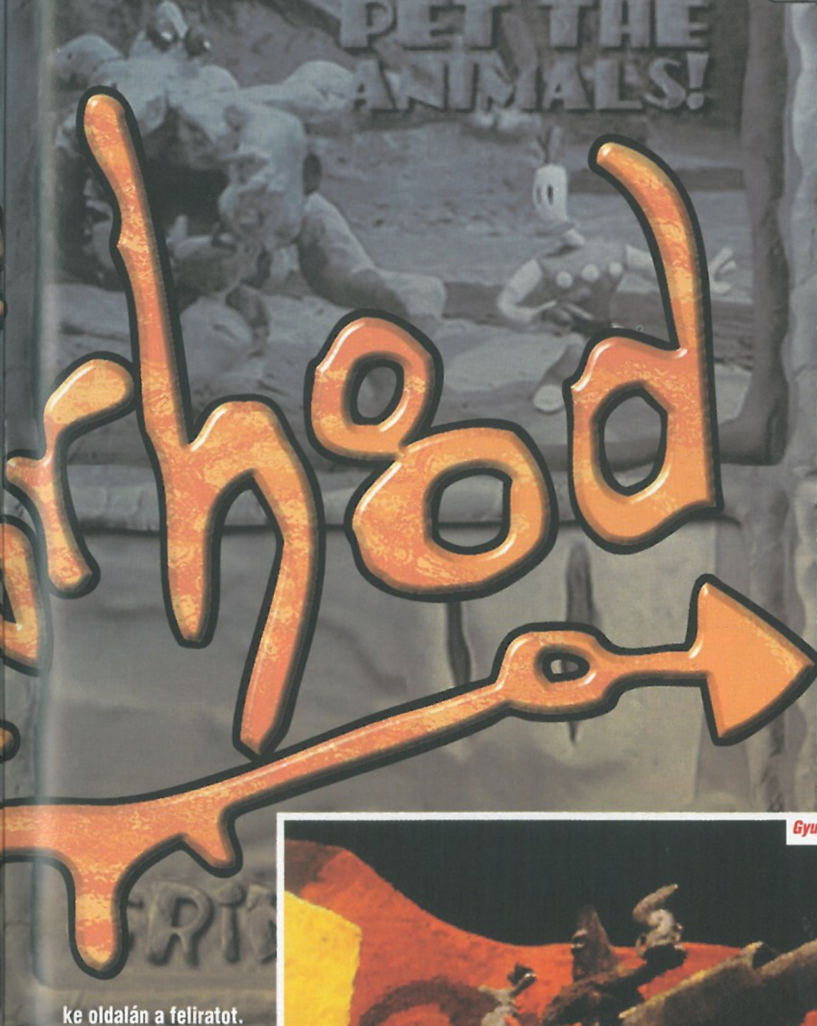
Most menjünk vissza a térre, át a hídon és be a házba. Itt a plafonról lógó bábun cseréljük ki az összes gyurmadarabot dinamitra. Ezután távozzunk a másik ajtón. Itt a sziklafalban nyíló ajtó mögött kapcsoljuk be a kutat. Ezután menjünk a kanyon végébe és próbáljuk ki a zenedobozt. A ricsajra előugrik egy kaktuszszörny, és óriási üldözés kezdődik. A végén néhány koppanás után bejutunk a szobába. Gyűjtsuk meg a kanócot és nyomjuk a babát a szörny markába. A robbanás után menjünk vissza a zenedoboz lelőhelyéhez. Üljünk be a piros dodzsembe és nyomjuk meg a spirál közepén látható gombot.

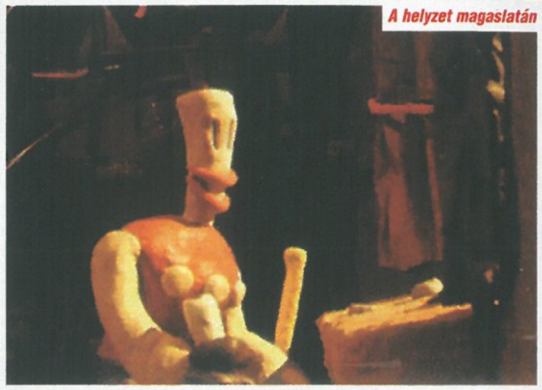
Térjünk vissza a főtérre és menjünk a csöves házhoz. Lépjünk rá a piros gombra és igyunk a vízből. Nyomjuk meg a csengőt és hallgassuk meg az ajtó feletti sípokat. Ezután az oldalsó sípokba köpködjünk annyi vizet, hogy ezek is az előbb hallott hangsort adják. A házban másszunk fel a rácson és nyomjuk meg ezt a gombot is.

A téren másszunk be a barlangba. A három gombbal nyissuk ki az ajtót és fussunk át a hídon. Baloldalt egy képernyőt látunk, melyen a gombot nyomogatva 12 kis ábra jelenik meg. Ezeket írjuk fel sorban, s jegyezzük meg, melyiknél hallunk furcsa zajt. Üljünk be az ágyúba és a piros körrel tűz! A lövedék igen érdekes folyamatot indít el, melynek végén a völgyet kitöltő folyadék eltűnik. Menjünk be a sárga házba. Itt jobb oldalt egy csomó pecsétet kell egymásba illesztenünk, hogy a végén egy falból kinyúló kart kapjunk. Húzzuk lefelé a kart, amivel a völgy feletti hídból egy lépcsőt csinálunk. Bukdácsoljunk le a lépcsőn és menjünk el jobbra. Itt találjuk a tó lefolyóját, s három életveszélyre figyelmeztető táblán. Mentsük itt el az állást, majd próbáljuk ki a lefolyót...

Akkor most töltsük be az előbb elmentett állást és szálljunk be jobb oldalt a kocsiba. Járjuk be a labirintust, s közben két fontos dologra figyeljünk: a három kémcső meddig van megtöltve színes folyadékkal, és a hangszóróból milyen zene szól. Menjünk vissza a mederbe és keressük fel a lépcső túloldalán álló házat. Itt találjuk azt a rádiót, amit a legelején bekapcsoltunk. Keressük meg a rádión azt a dallamot, ami az előbb a hangszóróból szólt, majd menjünk be a hátsó ajtón. Kapcsoljuk fel a lámpát és olvassuk el az üvegfül-


Willie elmereng a gyurmaélet hiábavalóságain




A helyzet magaslatán


Gyurmafigurák gyurmaágyúval

ke oldalán a feliratot. Kapcsoljuk le a lámpát és menjünk be a fülkébe. Itt a gombot megnyomva minden kristály más színben világít. Forgassuk úgy a kristályokat, hogy a színek a kinti feliratnak feleljenek meg (Blue, Orange, Yellow). Egy nagy villámlás és emberkénk összemegy. Most már beférünk a jobboldali lyukba, így szaladjunk fel a lépcsőn, s bújjunk be az ablak melletti nyíláson. A szoba jobb oldalán egy kis labort találunk, ahol a három üvegcsébe kell annyi folyadékot tölteni, amennyit a hullámvasúton láttunk. Igyuk meg a kotyvalékot és visszanyerjük eredeti méretünket. Keressük meg azt a szobrot, amelynek fejéből egy létra nő ki, és nyomjuk meg a mögötte látható gombot. Másszunk fel a létrán és menjünk ki az erkélyre. Üljünk be a teleport székbe, válasszuk ki az irányt (villogó gomb), és csapjunk rá a nagy piros gombra. Szálljunk ki a székből, menjünk el jobbra és húzzuk ki a láncot tartó szöget a földből. A Seholországot kettéválasztó lánc végre lehull, a világ pedig látványos képsorok után újra egyesül.

Másszunk vissza a teleportba és válasszuk a sárga gombot útirányul. Lépjünk rá a földön lévő gombra és hagyjuk el a szobát. Menjünk át az alagúton és lépjünk be a gomba alakú épületbe. Menjünk be a barna ajtón és nézzük végig, amint emberkénk belepottyan egy üregbe (ebben még egy kedves, kalapácsos egér is a segítségére lesz). Lent jegyezzük fel a falon villogó jeleket, majd a teleportban válasszuk megint a sárga gombot.

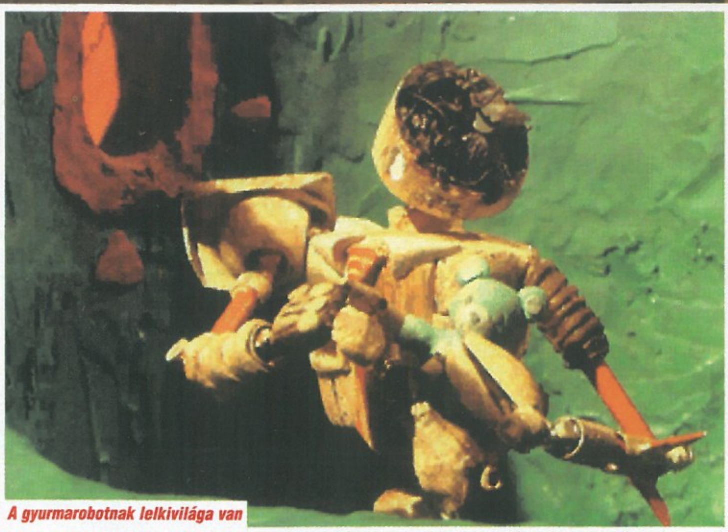
A szokott úton menjünk át az alagúton, be a lila ajtón. A padlón lévő gombbal kapcsoljuk be a vákuumot és tüntessük el vele az egereket. Jobbra a szobában egy durva memória-játékot kell megoldanunk. Érdemes a tábla tartalmát leírnunk, mert csak akkor leszünk készen, ha az összes párt egymás után ki tudjuk jelölni. A végén számoljuk össze, melyik rajz hányszor szerepel a táblán. Menjünk el balra, ahol a folyosón újabb rejtvény vár ránk. Egy labirintusban kell az egeret a sajtig irányítanunk. Ebben leginkább az egér szimata lesz segítségünkre, így érdemes figyelni, mikor milyen irányba fordul. A következő szobában toljuk a vetítőt az elemre, és nézzük meg a képet. Ezután a gépet toljuk el egészen az előbb használt vákuumig és egy gombnyomással ezt is tüntessük el. Hagyjuk el a házat és keressük meg az alagút mellett a képernyőt. Itt sorban állítsuk be a tó mellett feljegyzett 11 ábrát és utolsónak (az ott hanggal kiemelt helyére) válasszuk azt, amelyiknél itt halljuk a jelet. Végül menjünk vissza a teleporthoz és jöhet a kék gomb.

Menjünk végig az alagúton. A gépnél a kockákon állítsuk be, melyik rajz hányszor szerepelt a memória-játék tábláján. Ezután kapcsoljuk be a gépet. A zöld gombbal teleportáljunk vissza a rádiós házba, a kötélen ereszkedjünk le a földszintre és jussunk vissza egészen a tó partjára, az ágyúig. Az irányzékon állítsuk be a falakról leírt hat jelet, forgassuk a löveget jobbra és fölfele, és lőjük fejen a robotot. A már ismert úton menjünk vissza a robothoz és hozzuk helyre a gép lelkében előforduló sérüléseket. Ezután egy animáció jön, melyben a már pozitív hős robot segítségével kiszabadítjuk Willie-t és legyőzzük Klogg szörnyetegét.

A kastélyban menjünk ki az erkélyre és vegyük fel a tűt. Szálljunk be a liftbe és menjünk fel az emeletre. Mostanra meg kellett találjuk mind a húsz kazettát, így tegyük őket be a videóba, és nézzük végig a történet kezdetét. Most végre minden kitisztul és még egy kulcsot is kapunk ajándékba. Nézzünk ki az ablakon és szúrjuk ki a lufit a tűvel. Szaladjunk le az erkélyre és vegyük fel a második kulcsot. Menjünk ismét az emeletre és üljünk be a teleport székbe. A zöld gombbal visszajutunk a rádióhoz, ahonnan vissza kell kecmeregnünk egészen a piros kocsiig. Utazzunk el ezzel jobbra, az út végéig, ahol megtaláljuk a harmadik kulcsot.

A rádiószobán keresztül jussunk vissza a kastélyba (lila teleport) és menjünk be a földszinten a szobába. Itt találjuk a már használt vákuum kimenetét, alatta pedig a vetítőt. A vetítőt toljuk a helyére és kapcsoljuk be. A falon ekkor egy képlet jelenik meg, az egyik oldalon három kulccsal, a másikon három számmal. Menjünk a kék táblához és a kulcsokat tegyük az egyenlet által meghatározott helyre. Menjünk be az ajtón, ahol egy ismerős, de mégis új szobában találjuk magunkat. A szoba túlsó végétől ugyanis egy árok és egy rács választ el bennünket. Itt rá kell jönnünk, hogy a madzagok húzogatása nem vezet eredményre, így más megoldás kell. Toljuk a légykapót az utolsó gyűrű alá, ugorjunk fel a gyűrűre, majd pottyanjunk bele. A virág még mindig inkább húst fogyasztana, így minden akadályon átröpítő köpéssel segít emberkénken. A trónterembe jutunk, ahol a koronája nélkül tehetetlen uralkodó csendben szunyál trónusán. Klogg kezünkbe adja a koronát és rajtunk múlik, megtartjuk vagy visszaadjuk tulajdonosának. Az animáció miatt mindkét utat érdemes kipróbálni.

P.K.


A gyurmarobotnak lelkivilága van

the neverhood — Kiadja: Microsoft

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P75, 8MB RAM, 4xCD, WIN95

✓ Fantasztikus animáció és hangok • kezelhetőség • új ötlet
✗ néhány feladat idegesítő

81%

Talán vannak köztünk olyanok, akik már napokat töltöttek a program első részének megfejtésével, azaz Dr. Funfrock birodalmának és a gonosz doktor úr kipurcantásának nehéz feladatával. Az Aldine programozói most újabb kalandok és feladatok elé állítanak bennünket és hősünket, Twinsent.

A változás igazán csak pozitívnak nevezhető, a grafika még szebb és kidolgozottabb, egy kicsit intelligensebb lett Twinsen mozgása (pl. nem rohan orral a falba) és néhány igen hasznos kezelőgomb is bekerült a már megszokottak mellé. A mozgás a nyilakkal történik, a jobbra/balra nyilakkal forgolódhatunk, a fel/le nyilakkal léphetünk előre illetve vissza. Ha a nyilakat az X-szel együtt használjuk ez némiképp módosul, például agresszív viselkedésnél jobbra/balra vetődünk illetve szökdécselünk. Twinsen négy különböző viselkedési módot vehet fel. Ez lehet normális, sportos, agresszív vagy diszkrét jellegű. Ennek megfelelően változik a mozgása és az akciói (szóköz gomb). Normális hangulatban (F5) sétál, akcióként a helyzettől függően keresgél, kapcsolókat állít vagy beszélget, sportosban (F6) fut és ugrál, agresszívben (F7) verekszik, diszkrétben (F8) lopakodik és leguggol (rejtőzik). Igen hasznos gomb a magyar billentyűzeten az Y, mellyel – függetlenül az aktuális viselkedésünktől – mindig a normál akciót (beszéd/ keresés/kapcsolgatás) végezhetjük el. A viselkedésteskukák), hiszen anyagi helyzetünket, életerőnket és mágikus erőnket tuningolhatjuk fel a kipottyanó érmékkel, szívekkel és kis kék üvegecskékkel. Ha valamelyik tárgy elpattog előlünk az annak a következménye, hogy csurig vagyunk vele.

A zárt ajtó melletti szekrényke tetején lévő vázából vegyük ki a pincekulcsot és menjünk le. A hordó tetején található sárga labdacsról kiderül, ez a mi mágikus labdánk. A pince végében a könyvespolcról vegyük fel a holotérképet. Hátrébb egy céltáblát találunk, a közelében lévő asztalon pedig néhány dobónyilat. Ezekkel gyakorlatozhatunk is (bal Shift, nyilakkal ráállni a dobónyilakra, Enter, Alttal dobálózás). Ha ezt Dr. Funfrock szobrán tesszük, a találatok életerővel díjazódnak. Ha ezt meguntuk, szedjük össze a dobónyilakat és irány a kuckó többi része.

A könyvtárban egy plakátról értesülünk, hogy nemzeti hősként múzeumot nyitottak szerény személyünkkel kapcsolatos ereklyék őrzésére. Ősi varázsköpenyünk és Sendell istennő talizmánja is a gyűjteményben szerepel. Ez gond, mivel a köpönyeg és talizmán nélkül nem rendelkezünk varázserővel. Miután kinézelődtük magunkat, távozzunk a szabad levegőre.

A városka többi lakója kissé lehangoltan konstatálja, hogy az idő az évszakhoz képest rossz. Nagyon rossz. Vegyük elő a holotérképet (H), ami Twinsun bolygót mutatja

veteljük tőle vissza az esernyőt. Némi bohóckodás után vissza is adja (ne verjük meg nagyon).

Most keressük meg a mamit és adjuk át neki jogos tulajdonát. Most már elmondja, hogy ismer egy gyógyítót – Ker'aooc-ot – a Sivatag-szigeten, aki biztosan tud nekünk segíteni. A holotérképen látható, hogy ez bizony egy kicsit távol esik jelenlegi pozíciónktól. Jobb megfigyelők észrevehetik azt is, hogy a távolság nagy részét tenger alkotja. Ha ehhez azt is hozzátesszük, hogy Twinsen nem tud úszni – sőt, szó szerint halálra rémül, ha vízbe kényszerítjük – akkor már csak egy megoldás lehet: irány a dokk. (Közben megint végigdézsmálhatjuk a szemeteseket és virágládákat, ezek tartalma ugyanis rendszeresen regenerálódik).

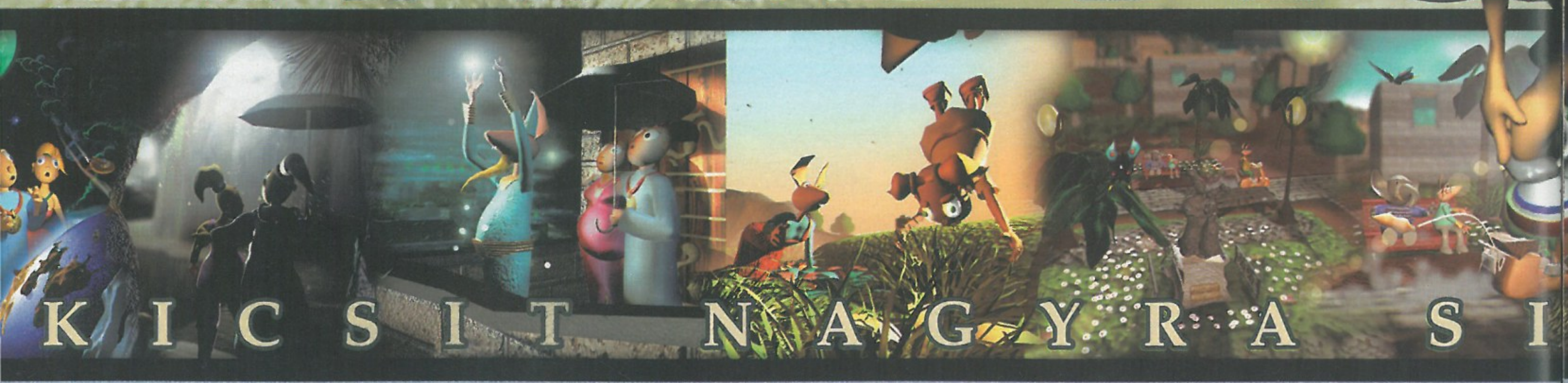
A móló végén levő házban Paul úr, a kompos azon szomorkodik, hogy az ítéletidő miatt nem tud kihajózni a kikötőből és nem érti miért nem tesz ez ellen semmit az Időjárásvarázsló. Bűvöljük újra a holotérképet, ahol most megjelenik az Időjárásvarázsló sátrának helye. Induljunk el hozzá egy baráti csevegésre, de előbb beszéljünk a horgással, aki megemlíti, hogy állítólag a meredély sziklabarlangjaiban egy szörny él, és jobban tesszük, ha mágikus labdacsunkat kéznél tartjuk. Ez nálunk van, viszont nincs benne varázserő, ami nem árt egy ilyen mágikus bigyó esetében.

az eljárást ismételjük meg a kék kar meghúzásától. Az új köntösbe bújt Twinsen immár alapfokú varázslóként is üzemképes, ami egyrészt azt jelenti, hogy fel tudjuk venni a kék edénykéket, ha mágikus erőnk fogytán van, másrészt ettől fogva hasznos tárggyá változik mágikus labdacsunk. Felhasználásáról ejtenénk néhány szót.

Alapvető alkalmazása, hogy a nekünk nem tetsző egyénekhez hozzávágjuk. Ezenkívül a számunkra nem elérhető kapcsolókat megcélozva átkapcsolja azokat, kulcsok esetében elvégzi azok begyűjtését. A funkcióit korlátozza a hatótávolsága. Nem árt megjegyezni, hogy a viselkedésmódtól függően dobjuk el. Például, ha diszkrétek vagyunk szép magas ívben hajigálunk. Ezt a képzett stratégák a későbbiekben igen eredményesen használhatják az ellenség sorainak ritkítására.

Folytassuk utunkat az Időjárásvarázsló sátrához.

LITTLE BIG



KICSIT NAGYRA SI



A nap kisütött és már nem az eső esik az égből, hanem ufók

és a nyilakkal megnézhetjük minden oldalról. Egyelőre csak kevés információval szolgál, ezért nyomjuk meg a szóközt. A megjelenő szigettérképen látható Twinsen és egy úticélt jelölő lefelé mutató nyíl, amely most a gyógyszertárra mutat. Így könnyen megtalálhatjuk. Az épület sarkán egy kölyök a csúzlizás fortélyait gyakorolja rajtunk. Ha megunjuk, nyugodtan billentsük fenéken.

A gyógyszertárban szokásos módon nyugdíjas roham van. Beszéljünk a patikusnővel, aki nagyon sajnálja, de még hallomásból sem ismer olyan gyógyszert, ami egy repülő dínó gyógyítására szolgálna. Az öreg mami erre közbekotyog, hogy ő tudna segíteni nekünk, de ebben a pillanatban egy tolvaj ellopja az esernyőjét. A patika előtt

formát válthatjuk a Ctrl megnyomása után a nyilakkal is, de ez kissé nehézkes. Ajánlatos a mentegetést sűrűn használni (F2 vagy S), mivel az LBA1-el szemben – ahol a mentés egy játékszakaszra vonatkozott – itt az épp aktuális állás kerül elmentésre és visszatöltésre. A további billenytűfunkciókat az F1 gombbal megnézhetjük, illetve akár át is definiálhatjuk őket.



A varázslóiskola bejárata igen stílusos

A bonyodalmak most is a Twinsun bolygón, azaz a Citadel szigeten kezdődnek. Hősünk éppen a barátnőjével Zoével beszélget, aki közli vele, hogy repülő dínónk (Dino-Fly) igen beteg egy rosszul sikerült landolás következményeként. Jó lenne, ha elszaladnánk a városka központi gyógyszertárába némi gyógyírért.

Mielőtt elrohannánk a gyógyszertárba, nézzünk körül a kuckónkban, mert nem ártana egy kis készpénz. Álljunk az ágy előtti komód elé és nyomjuk meg a szóköz gombot (normál viselkedés), majd a kipottyanó tárgyon gyalogoljunk keresztül. Ajánlott mindent átkutatni ezzel a módszerrel (komódok, vázák, kartondobozok, virágládák, szeme-

még egyszer faggassuk ki, erre közli, hogy esernyő nélkül nem élet az élet és még valami olyasmit, hogy a rohangálás nem mindig célravezető, legfeljebb akkor ha jól el akarunk fáradni.

Nézzünk körül (Enter) és mit ad Isten: az egyik lámpa alatt ott álldogál a gaz tolvaj. Kapjuk el.

Ha a fél várost végigrohangásztuk a nyomában, akkor váltsunk át lopakodó üzemmódra és lopózzunk a közelébe. Arra a kérdésre, hogy miért vagyunk a nyomában, kö-

Vegyük utunkat a múzeum irányába (emlékszünk ugyebár az otthoni feliratra), amit a patika közelében találunk. Vegyünk jegyet a recepcióstól és menjünk be. Közöljük Bloop kisasszonnyal, hogy szeretnénk a gyűjteményből kölcsönvenni köpönyegünket és talizmánunkat. ő mindebbe lelkesen beleegyezik, de van egy kis probléma: a fenti ajtó beragadt és abban a szobában található a biztonsági kapszula kapcsolója is.Távozzunk a bejáraton és menjünk fel az épülettől jobbra található rámpán. Sétáljunk a múzeum épületének felső része felé és keressük meg a nyitott ablakot. Ha bejutottunk az irányítószobába, először nyomjuk meg a piros gombot, aztán húzzuk meg a kék kart. Ezek után mi is húzzunk futólépésben az épp most kinyitott ajtón keresztül a múzeum kiállítótermébe, vegyük fel a köpönyegünket és a talizmánt. Ha lassúak lettünk volna,

(Az ágy melletti kapcsolót NE piszkáljuk és NE bújjunk be a kinyíló csatornarácson, mert elég macerás ugyanide visszajutni.) Kérdezzük meg tőle, vajon miért ilyen pocsék az idő? Nagy vonalakban arra hivatkozik, hogy a varázslatához legmegfelelőbb hely – a világítótorony – zárva van, és nem találja a toronyőrt. Induljunk hát a keresésére. Bárkivel találkozunk, érdeklődjünk nála nem látta-e az őrt (akár a legelésző tehéntől is megkérdezhetjük)?

A tehénnek nagy szerepe van a játékban, ugyanis balra tőle egyenesen haladva – a holotérképen kb. a sziget felső részének közepe – jutunk a meredély széléhez. Itt váltsunk sportosra és lehetőleg nem halálugrást bemutatva, ugorjunk le a jobb oldali sziklapárkányra. Ha ezen végigsétálunk, egy sziklabarlangba jutunk. Itt kó-



Sportemberek a főtéren

szálva egy lezárt rács mögött megtalálhatjuk Raphot, a világítótorony őrét, aki elpanaszolja, hogy elkapta a szörny és valami pici és csúnya dologgá akarja őt változtatni, úgyhogy SEGÍÍTSÉÉÉG!!!

A barlangban keressük meg a három egymás mellé állított hordót, és mögéjük állva célozzuk meg a labdaccsal a túlsó sarokban levő kapcsolót. A sikeres találat folytán kinyílt kapun túl ugráljuk át a kiszáradt csatornákat és az utolsó teremben pattanjunk fel a középen lévő két kék szikla egyikére. (Ha beleesünk valamelyik csatornába, akkor keressünk olyan kék sziklát, amire ráugorva kiszabadulhatunk szorult helyzetünkből.) Ismét adjunk le célzott lövést a kapcsolóra. Ha mindezzel megvagyunk, újra csatornaugrálás következik, csak most az ellenkező irányban. Keressük meg a törött létrát és felkapaszkodva rá (ugrás+fel) szaladjunk végig a sziklapárkányon. A következő teremben megjelenik régi haverunk, kicsi Joe, aki bemutatja varázstudományát (eltűnik). Ha továbbmegyünk, készüljünk fel egy kis csetepatéra egy mini szörnnyel. Módszerem az volt, hogy sportos hangulatban érkeztem, aztán a közelében agresszívvá váltam. Némi kényszerítő használjuk a mágikus labdánkat, ő sem okozhat gondot. Tőle ismét egy kulcshoz jutunk, erőinket pedig a terem nem fal mellett álló sziklainak lebontásával pótolhatjuk. Fáradozásunk jutalmaként kiszabadíthatjuk Raphot, akit az utolsó kulcs felhasználásával kivezethetünk a sziklabarlangból. További bonusként megtekinthetünk egy videóbejátszást.

Sétáljunk el a világítótorony bejáratához, ahol már vár ránk Raph és az Időjárásvarázsló, aki egy újabb videóklip során bemutatja tudományát. Ennek következtében újra felhőtlen az ég, viszont látogatók is érkeznek. Ők az esmersek, és annyira bizonygatják, hogy teljesen békés szándékkal érkeztek, hogy az már gyanús.

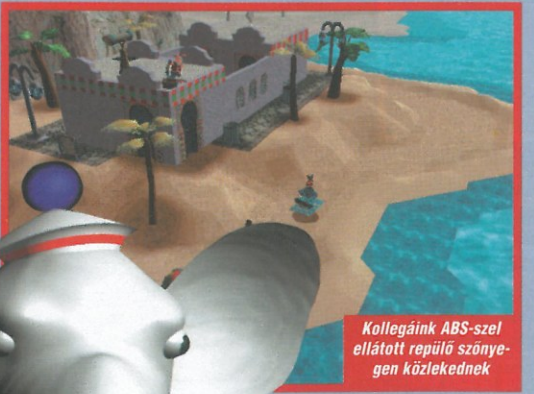

Űrhajójáról esmerszik meg az esmers

Mindenesetre látogassuk meg a szomszédunkat, ahol az öregember éppen a fia (az építész) terveit restaurálja a csatornarendszerről. Sajnos elakadt a munkában, mert Citadel szigeten nem kapható gallsav. Üsse kavics, majd szerzünk neki valahonnan.

ADVENTURE 2

KEREDETT KALAND




Kollegáink ABS-szel ellátott repülő szőnyegen közlekednek



intézkedések alkalmazása után egy kulcshoz juthatunk tőle. A következő áldozat a csatorna melletti kék szikláról felugorva közelíthető meg, és itt is egy kulcsot vehetünk birtokba. Ugráljunk végig a felső kockákon a kulcsos kapuig. (Ha nem szeretjük a varjakat, a híd közepén állva üssük csőrön tollas barátunkat.) A túloldali kapun átjutva vegyünk egy mély levegőt és mentsük ki a játékot.

Itt ugyanis egy megtermettebb szörny köpköd ránk, de ha ügyesen már sejthetjük, hogy hol kell használnunk. Most mindenesetre utazzunk vissza a Sivatag-szigetre. Szaladjunk el a rádióért Baldinóhoz. Amint kilépünk, Zoé jelentkezik, hogy kész az autó és a kikötőben vár ránk. Menjünk el érte és hajtsunk az autóval Bú templom parkjához. Váltsunk belépőt. A lógósok a bejárattól jobbra fent található saroknál némi kísérletezés után beugorhatnak a parkba. A céllövöldében fizessünk be egy kis hajigálásra. Dobónyilainkkal végezzünk a gumikacsákkal. A jutalomba kapott lufikkal rövid repülés után a kútba esünk. A gombákat összeszedve anyagi helyzetünk jelentősen javul.

Innen csak egy irányba távozhatunk: a hullámvasút barlangjába. Ugorjunk fel a kocsira és szedjünk össze annyi pénzt, életet, stb., amennyit csak tudunk. A váltókat (mozgó nyilak az oszlop tetején) a labdával dobálva állálunk, melyen eljutunk az iskola bejáratához. Belépve menjünk fel a lépcsőn az ebédlőbe. A bal oldali lépcső tetején a rács zárva van, a kulcs az ebédlő végén, a ládában lesz. Az asztalok közötti szellemek ellen nincs védelem, ezért kerüljük ki őket, vagy az említett lépcsőről felugorva, az asztalokon tegyük meg az utat. A ládához lopakodva közelítsünk, nehogy meglepetések érjenek bennünket.

Miután kinyitottuk a rácsot a kulccsal, beléphetünk a tanterembe és megjelenik Ker'aooc is, teljes mágikus pompájában. Egy kis továbbképzésre invitál minket és ha befizetjük a 120 fabatka tandíjat (sajnos szükséges), közli velünk, hogy három próbán kell bizonyítanunk rátermettségünket.

Az első igen egyszerű. A hátsó ajtón belépve álljunk a dobogóra és mielőtt lejárna a kiszabott időnk, dobáljuk le az összes körülöttünk keringő pajzsot. Térjünk vissza a jó hírrel Ker'aoochoz, aki egy fúvócsövet ad át.

A gyógyító tudomány megszerzéséhez egy balzsamin nevű növényt kell begyűjtenünk. A temető nyitott kapuin kocogjunk vissza az autónkhoz, és hajtsuk a Bú templom parkja felé. A térképen a parktól balra lévő szikla zöld foltjának közepén található a virág. Ide úgy tudunk feljutni, hogy a szemközti oldal jobb felén megkeressük azt a részt, ahol az autóval fel tudunk hajtani a sziklára. Aztán teljes gázzal hajtsunk a szikla vége felé. Rövid repülés

Nincs más dolgunk, mint elbattyogni a kikötőig és az utazási irodában egy kompjegyet vásárolni a Sivatag-szigetre. Ha ez megvan, menjünk ki a móló végére és mutassuk meg jegyünket Paul úrnak. Rövid hajókázás után megérkezünk a Sivatag-szigetre.

A Sivatag-szigeten a kukák mellett a pálmafák és kaktuszok is átkutathatók, de a kisebb kaktuszokat ne piszkáljuk, mert azok igen szúrósak. Menjünk el Ker'aooc házához – az, amelyik előtt egy kukának öltözött esmers grasszál – és beszéljünk a már ismerős öreg mamival, aki elküld bennünket a varázslóiskolához. Mielőtt elindulnánk oda, kukkantsunk be a szomszédos boltba és vegyünk gallsavat 50 fabatkáért. Most menjünk el öreg feltaláló barátunkhoz, Baldinóhoz, akitől kapunk egy kormánykereket. Pont ez hiányzott a homokfutónkból, ezért rádiózzuk meg a jó hírt Zoénak. A turistairodában vegyünk jegyet Twinsunra, és ugorjunk haza.

Adjuk oda a kormánykereket a házunk mögött álló Zoénak, aki megígéri, hogy megreparálja az autót, valamint közli, hogy Baldino elfelejtette odaadni nekünk a hordozható rádiót. Szaladjunk át a szomszédhoz és a gallsavat adjuk oda neki. Nagyon megörül, és hogy ezt bizonyítsa, kezünkbe nyom egy piramis kulcsot. Ha ránézünk az asztalon lévő térképre, láthatjuk, a kapuk automatikusan nyílnak, ha a közelükbe érünk. (Ha pénzszűkében vagyunk, mindig ide jöjjünk vissza aratni.) A sikeres akció jutalmaként még hullámvasutazhatunk egy hajmeresztőt. A lényeg az, hogy legalább 132 fabatka csörögjön a zsebünkben.

Itt az ideje, hogy megkeressük a Varázslóiskolát. Autózzunk a parktól jobbra található, Hacienda néven álcázott fürdőházhoz. Az előtérben dülöngélő enyhén ittas vendégektől érdeklődjünk a Varázslóiskola felől. Egyikőjük közli, hogy a tetőn üldögélő öreg csuda dolgokat tud mondani. Sajnos feljutni nem tudunk hozzá, mert a fürdős zárt pultja mögött van a létra. Beszéljünk a fürdőssel, aki nem szeretné, ha valaki háborgatni merészelné a női gőzfürdőt. Ezt nem kellett volna mondania. A szomszéd szoba lenti ajtaján belépve máris bekukkanthatunk a hölgyekhez. Csak annyit időzzünk ott, amíg sikítozni nem kezdenek, aztán cikázzunk át a helyszínre siető fürdős mellett és menjünk fel a pultja mögötti létrán. A tetőn üldögélő öreg tényleg tud segíteni: eligazít minket a Varázslóiskolához. Üljünk az autóba és hajtsunk a régi temető felé (kb. a sziget közepe) és szálljunk ki. A temető kapuja zárva van, ezért keressük meg a sziklák mellett a bejárattól balra található ösvényt. A temetőn átvágva újabb sziklaösvény ta-


Rajztehetségek figyelmébe ajánljuk a bejárat melletti táblát

után a túlsó oldalon landolunk, és begyűjthetjük az áhított zöldséget. Miután átadjuk Ker'aoocnak, kapunk tőle egy csigakürtöt, melynek birtokában magunkat és másokat istápolhatunk (Alttal használható). Rögtön kipróbálhatjuk a temető közepén bebetonozott kicsi Joe-n (csak nem valami rosszul sikerült teleport varázslat?), mégpedig úgy, hogy a kipottyanó szívecskék a pácienst találják el.

Menjünk Citadelre és hasonló módon gyógyítsuk meg kedvenc házisárkányunkat (nem Zoét). Ha talpra szökkent, beszéljük meg vele, hogy repítsen minket a Dóm szigetére. Itt jó, ha a bejárat melletti táblát hosszasan tanulmányozzuk (nem árt állást menteni), esetleg le is rajzolhatjuk. Célunk a dómban található összes tárgy – a rajzon pontokkal jelölve – begyűjtése és az épségben való távozás. Ha ez megtörtént, Ker'aooc megjelenik a kijáratnál és a kezünkbe nyom egy varázstáblát és még valami meglepetést ígér. (Ez a tábla kellett volna, mielőtt a dómba jöttünk, ugyanis arra használható, hogy térképeket, rajzokat skicceljen nekünk és útközben rápillantva tájékozódjunk.)

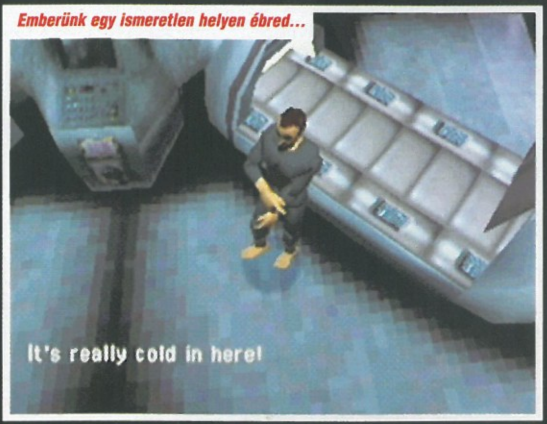
Tegyünk eleget a varázsló meghívásának, és Süsü meglovaglása után térjünk be hozzá az iskolába. Vérbeli varázslóvá léptet elő bennünket, átad egy diplomát és zöld színűre turbózza varázslabdánkat. Ezen kívül azt ajánlja, hogy szerezzünk be egy ünnepi varázslóöltözetet és növesszük meg a szakállunkat.

A repülőszőnyegen közlekedő kollégának mutassuk meg frissen szerzett diplománkat és némi készpénz fejében máris egy ünnepi varázslóöltözet, valamint egy álszakáll boldog tulajdonosaként folytathatjuk utunkat. Azt beszélik, hogy rejtélyes módon kezdenek a mágusok eltűnedezni Twinsun bolygóról. Kollégánk még megjegyzi, hogy Ker'aoocot látta a Hacienda irányába menni, az esmersek hívták meg valami gyűlésre. Menjünk mi is oda. A szökőkutas szobában álldogáló idegen minket is meginvitál az eseményre, ha beszédbe elegyedünk vele.

Nemsokára egy esmers űrhajó fedélzetén találjuk magunkat, útban anyabolygójuk, a Zeelich felé. A landolást követő megpróbáltatásokról a következő folytatásban, dupla számunkban olvashattok. Addig is jó kóborlást!

GBL

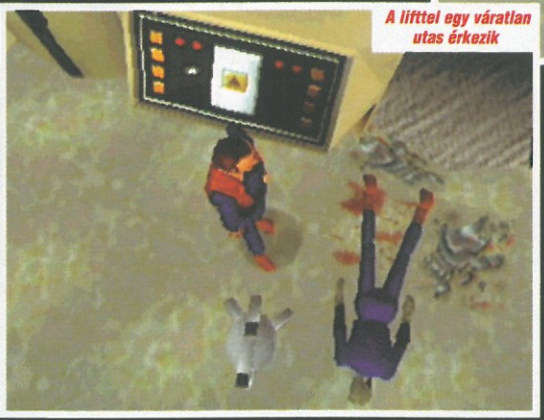
Majdnem egy évvel a Resident Evil megjelenése után várható volt, hogy a sikert meglovagolva más cég is megpróbálkozik valami hasonló kalandjátékkal. Bár nem tudom, hogy a RE mennyire hatott az Overblood készítőire, a horrorisztikus alaptörténetet tekintve kísérteties a hasonlóság. Most azonban lássuk inkább az eltéréseket. A szereplők kidolgozása kétségtelenül szebb volt a RE-ben, de persze könnyű sok poligont használni, ha egyszer a hátterek bitmapesek. Ezzel szemben az Overblood teljes 3D-ben játszódik, így a szokásos "közvetítő" kamerákon kívül van például egy követő nézet à la Fade to Black, és irányíthatjuk a hőseinket a saját szemszögükből is. A RE-ben elsősorban az akció dominált, tehát fröcsögött a vér, az OB viszont inkább egy kalandjáték: a történet valamivel bonyolultabb, és nincs minden sarkon egy zombi – ami szerintem nem is baj. Kalandjátéknak tehát az Overblood egy főnyeremény. Életszerű gesztusok és párbeszédek, filmszerű bevágások, mozgó kameranézetek, sejtelmes zenék – hogy a tökéletes rendezésnek csak a legfontosabb kellékeit említsem. Bár még sokáig tudnám hasonlóképp méltatni a játékot, a helyhiány miatt inkább fussuk át gyorsan az irányítást, s aztán vágjunk a közepébe.



Emberünk egy ismeretlen helyen ébred...

A négyzet jelenti az ugrást, az X a cselekvést, a háromszög a leguggolást, a körrel pedig futni tudunk, illetve a tárgyakat tologathatjuk. A tárgyainkat a Selecttel hívhatjuk be, a Start pedig szokásosan a pauzálást jelenti. A felső gombok közül az L1-gyel lehet nézetet váltani, az L2-vel belső nézet esetén fel-le mozgathatjuk a fejünket, az R1 a szereplők közötti váltást, illetve a fegyverrel való célzást jelenti, s végül az R2-vel az ökölharc és a fegyver közül választhatunk. A tölténytárak, illetve gyógyító sprayk helyeit a leírásban nem fogom megemlíteni, tehát ha nincs is külön említve, azért mindenhol nézzünk körül.

Az előzmények ismertetése ezúttal nagyon rövid lesz, ugyanis nincs semmiféle előzmény. Hősünk mély hibernációból ébred, azt sem tudja hol van, és fogalma sincs, hogy ki is ő valójában. Nincsenek emlékei, csak egy dolgot érez: iszonyúan fázik. Ez nem is csoda, hiszen egy kriogén kamrában pihent, és a terem hőmérséklete még mindig mínuszban van. Először tehát be kell indítanunk a segédgenerátort, aminek a kapcsolóját a Warning tábla alatt, leguggolva találhatjuk meg. Ha ez megvan, kiengedi az egyik befagyott ajtó, amit nyissunk ki. A szomszédos szobában a ládát kinyitva találhatunk ruhát, valamint egy chipet. A másik ládát se felejtsük el átkutatni, ugyanis abban van a diktafonunk, ami a továbbiakban az állásmentés/töltésre fog szolgálni. A chipet nyomban szereljük be a sarokban lévő robotba, és máris egy baráttal gazdagodtunk. Hősünk a kis csipogó szerkentyűt elnevezi Piponak, és ettől kezdve az ő irányítását átvehetjük. Menjünk vissza az előző terembe, ahol Pipoval vegyük kezelésbe a computert. Mindamellett, hogy sikerül kinyitni a többi ajtót, emberünk megtudja végre a nevét: Raz Karcy. Tovább kérdezve a gépet, Raz elég gé rémisztő információkhoz jut: kiderül, hogy a program szerint a hibernációjának örökké kellett volna tartania, és csak egy váratlan vészhelyzetnek köszönheti, hogy a gép megszakította álmát. Menjünk ki az újonnan kinyílt ajtón. A beomlott folyosón kutassunk a törmelék között Pipoval, ahol egy ezüst kulcskártyát találunk. Másszunk fel a törmeléken, és folytassuk utunkat a folyosón egyenesen a liftig, amit hívjunk is le. A felvonó megérkezik, bár egy utast is hoz: a kabinból egy undorító zombi dől ki. Látszólag már ártalmatlan, tehát kutassuk át. Egy papírt találunk nála, valamilyen kódokkal.


A lifttel egy váratlan utas érkezik

A lift a továbbiakban nem működik, ezért menjünk ki, és forduljunk jobbra. Hamarosan egy kódos ajtóhoz érkezünk. Jegyezzük meg a harmadik kódot a zombitól elvett papírról, és azt üssük be. Az ajtón átlépve rögtön forduljunk balra. A folyosó végén két irány választható. Az egyik folyosón beszakadt a talaj, a másik irány pedig egy ajtóhoz visz, ami mögött egy lebegő szobrot találunk. Mielőtt lehajolnánk a szerkezetért, ami a levegőben tartja szobrot, ne felejtsük el lelökni a műalkotást. A berendezéssel immár átugorhatjuk az imént látott szakadékot, s egy irányító terembe jutunk. Itt a computerből kideríthetjük, merre van a főgenerátor kapcsolója, amit visszakapcsolva talán működni fog a lift. Egy másik pultnál a világítás, az ajtók, és a légkondicionálás kapcsolóit láthatjuk, melyek közül minden energiát az ajtók nyitására kell irányítanunk. (1. majd 3. kapcsoló.)

Most menjünk vissza a lifthez, és ott a még felderítetlen harmadik irányba menjünk, a villogó folyosóra. Ez egy nagy terembe vezet, ahol le van szakadva az egyik átjáró. Ugorjunk át az antigravitációs készülékkel. Nemsokára egy ajtóhoz érkezünk, ami nem akar kinyílni, ezért ismét a lebegő szerkezetet használjuk. Próbáljunk átbújni a félig nyílt ajtó alatt, ám a gépből pont ekkor fogy ki az energia. Mielőtt hősünket agyonnyomná az ajtó, siessünk Pipoval az ajtó túloldali kapcsolójához, és húzzuk le az első és a harmadik kart. A következő teremben újabb veszély leselkedik: amikor épp átkelünk egy keskeny pallón, egy földrengés rázza meg a komplexumot. A leomló pallóról gyorsan fussunk le. Ugorjunk le a csőre, ami egyenesen a generátorhoz vezet. Ugráljunk át, kapaszkodjunk fel a generátor kapcsolójához, majd indítsuk el. A lift továbbra sem működik, mert egy relé kioldott. Az időközben elfordult generátoron ugráljunk át a másik folyosóra, ahol egy rácsot találunk. Hamarosan visszajutunk az elágazó folyosóra. Menjünk be az utolsó ajtón, amit még nem nyitottunk ki. Ez egy raktárba vezet. Tologassuk úgy a ládákat, hogy eljussunk a terem másik felébe. Itt egy kapcsolót találunk, amit csak Pipoval tudunk működtetni. Ha ezt megtettük, az ezüst kódkártyát használva ki tudjuk nyitni a kapcsoló melletti szekrényt. A szekrényből egy lézer kés kerül elő, amivel menjünk vissza a rácshoz, és vágjuk ki. Menjünk be az aknába Pipoval, és kapcsoljuk vissza a relét. Most már működik a lift.

Amint a lifthez érünk, Raz a kezére pillantva szörnyű dolgot vesz észre: ő is megfertőződött, és már csak idő kérdése, hogy a lift utasához váljon hasonlatossá. A következő szint rögtön egy trükkös ajtóval kezd: a folyosó elején van a kapcsolója, amit Pipoval tartsunk nyomva. Miután Raz átment az ajtón, gyorsan siessünk utána Pipoval is, ő még pont átfér, mielőtt az ajtó lecsukódna. Ekkor az egyik keresztfolyosón egy árny suhan el. Menjünk utána. A következő teremben egy újabb hullát találunk, s mialatt hősünk épp azon elmélkedik, hogy vajon mi a fene folyik itt, egy női sikoly hallatszik a közelből. Siessünk tovább a folyosón. Ebben egy zord zombi igyekszik megakadályozni. A csetepaté során a szörny alaposan helybenhagyja Pipot, de végül Raz győzedelmeskedik a lézer késsel. Szegény Pipoból csak a chip marad épen. A továbbvezető ajtó zárva van, ezért kerülnünk kell egyet: a liftnél a másik irányba forduljunk. A raktárban kapaszkodjunk fel a szellőzőhöz, és másszunk be a csatornába. Némi kúszás után egy terembe lyukadunk ki, ahol épp egy zombi próbál végezni egy nővel. Öklözzük meg a zombi arcát, majd menjünk oda az alélt nőhöz, és segítsük fel. A neve Milly, és amint állítja, ő sem emlékszik semmire. Raz elmondja neki, hogy jómaga is megfertőződött, és megígérteti vele, hogy amint elkezd átváltozni, mindenképp







Mit keres egy szobor a levegőben?

tartsa magát távol tőle. A nő ekkor elejt egy "ARNA Virus" feliratú kapszulát, amiről azt állítja, hogy csak nemrég találta. A szekrényeken és az asztalon kutatva találhatunk még egy kulcsot és egy törött termosztátot. Menjünk vissza a raktárba, és ott a kulccsal nyissuk ki a sarokban levő ládát. Vegyük ki belőle a nitroglicerint. Ilyen veszélyes anyaggal persze nem használhatjuk a raktár rázkódó liftjét. Nézzünk be az egyik lepel alá, ahonnan egy olajoskanna kerül elő. A kapcsolóval vigyük fel a liftet, és olajozzuk meg alulról. Menjünk tovább a még felderítetlen ajtón, ami egy metró alagútba vezet. Ott menjünk a töredezett falhoz, és robbantsuk ki a nitroglicerinnel. Először a hibás termosztátot rakjuk a repedéshez időzítőnek, majd erre helyezzük a robbanóanyagot. Ha megvan, gyorsan meneküljünk fedezékbe. A kirobbantott lyukon átjuthatunk a másik pályához, ahol ha megpróbálunk a sínen továbbmenni, hirtelen beindul az itt állomásozó szerelvény. Mivel mágneses mezőn futó vasútról van szó, gyorsan vágjuk magunkat hasra (ugrás), így az elsuhan felettünk. A vonat megáll a pálya másik végén, és kinyílik az ajtaja. Belsejében egy faliszekrényben egy pisztoly és egy piros kulcskártya található. Továbbhaladva egy nagy terembe jutunk, benne a szellőzőcsatornákat vezérlő computerrel és egy zárt ajtóval. Nyissuk ki az ajtót az új kulcskártyával. Egy újabb elágazáshoz érkezünk, ahol csak a bal oldali ajtó nyílik. Az üvegfallal elválasztott fertőtlenítő helységből a computer addig nem enged minket tovább, amíg hőseink nem sterilizálják magukat. Valahogy be kéne indítani a rendszert. Raz elindul utat keresni az üvegfal túloldalára (a kezelőpulthoz), tehát hőseink elválnak. A pisztoly Millynél marad. Menjünk vissza a szellőzők vezérlőpultjához, és ott másszunk fel a csatornába. Ahogy megpróbáljuk a zárt csatornazsilipeket kilökni, egyszer csak mindenfelől lezáródik a csatorna és beszorulunk. Menjünk Raz után Millyvel, és működtessük a szellőzés vezérlőpultját, ugyanis a lány – igencsak gyanús módon – ismeri a belépési kódot. Nyissuk ki vele a Raz előtti kapukat.

Először a keleti oldalon, egy vízszintes szélcsatornát kell keresnünk, ahol iszonyú erős szél próbál elfújni minket. Türelmesen menjünk a széllel szemben gyalogolva, és ne próbáljunk meg ugrani. A hatalmas ventillátor előtt egy kapcsolót láthatunk, nyilván ezzel lehet kikapcsolni. Végre abbamarad a szél, és visszamászhatunk. Most a nyugati oldalon, egy függőleges csatornához kell eljutnunk, ahol most már átmehetünk.

Átjutunk a sterilizáló túloldalára, s a szürke szerkezettel analizálhatjuk a vírust. Mint kiderül, egy mesterséges vírusról van szó, és a fertőzöttek esélye egyenlő a nullával. Ez egy kissé lehangolja Razt. Ha magát már nem tudja, legalább megpróbálja megmenteni Millyt, és elindítja a fertőtlenítő programot. Időközben azonban a sterilizálóban megjelenik egy zombi is, egy nő meg persze honnan tudná, hogy egy pisztolyt a használat előtt ki kell biztosítani... Áttörve az üveget, ismét Raznak kell segítenie. Emberünket hamar kiütik, de mintha egy pillanatra a zombin felülkerekedne a valaha létezett emberi mivolta, és hagyja hőseinket elmenekülni. Raz a zombitól kapott pofontól még egy ideig eszméletlen. Lázálmában Milly hangját hallja, amint valakivel vitatkozik, hogy szabad-e gyilkos vírusokat kifejleszteni.



Az irányítóközpontból kinyithatjuk a zárt ajtókat

Egy zárt botanikus kertben eszmélünk. A falon találhatunk egy kapcsolót, ezt megnyomva leereszthetjük középen a kútból a vizet. Másszunk le a kútba. Az utunkat álló rács alatt a szennyvízbe leguggolva jutunk át. Hamarosan egy zárt zsiliphez érkezünk, amit a közelében lévő kerékkel nyithatunk fel, de előtte meg kell olajoznunk a kannánkkal. Folytatva utunkat, egy helyen furcsa zajra lehetünk figyelmesek. Gondolkodásra nincs idő, egy hatalmas árhullám érkezik, ami elől gyorsan fel kell kapaszkodnunk a fölöttünk lévő nyílásba. A folyosón megint egy zombival kell megverekednünk, majd egy újabb lifthez érkezünk. Nyomjuk meg a hívó gombot.

Beszállva a liftbe Razon kezd elhatalmasodni a vírus hatása, ráadásul egy újabb zombi is érkezik. A zombit végül bezárjuk a liftbe, és úgy tűnik, Raz egyelőre még ellenáll a be-

OVERBLOOD

AVAGY MILYEN ÉRZÉS KISÉRLETI MALACNAK LENNI?



tegségnek. Ekkor “beleshetünk” Milly gondolataiba, aki – ahogy azt már apró elszólásaiból eddig is sejthettük – többet tud annál, mint amennyit színlel. Most épp azon elmélkedik, hogy Raz az első egyed, akinél nem következett be az azonnali átváltozás. Azt is megleshetjük, hogy a lány végül inkább az érzelmeire hallgat, és a kísérlet folytatása helyett Raz megmentése mellett dönt. Ekkor ismerkedhetünk meg egy újabb szereplővel: egy alak a bázis kameráin keresztül leskelődik. Valószínűleg ő az utolsó túlélő, ugyanis csak a computerrel beszélget, épp arról, hogy Millyt meg akarja menteni, Razzal pedig végezni kíván.


Íme egy zombi Raz szemszögéből

Hőseinknek most egy energiarács jelenti a következő problémát. Üssük be a papírunkról az első kódot. Nem sokáig jutunk: egy újabb leszakadt átjáróhoz érkezünk, amit csak Raz tud átugrani, ő is épp hogy csak meg tud kapaszkodni. Az újabb beomlott folyosón küzdjünk meg a zombival, majd menjünk be 2-es számú ajtón. Ott egy computert találunk, amelyből Raz pontosan megtudja a titkos projekt célját: gondolatoktól mentes, tökéletes katonákat akarnak létrehozni. A szöveg írója tiltakozását fejezi ki, az aláírás pedig nem más, mint Milly Azray! Vegyük fel a rudakat a földről, a szekrény fiókjából pedig az elektromos sokkolót. Az 5-ös ajtó mögött egy szellőzőaknára lelünk (vigyük el a fedőrácsát), a 6-os szobában pedig egy tölténytárat húzhatunk elő a párna alól. Menjünk vissza a szakadékhoz, ahol a rudakból és a rácsból készítsünk hidat. Miután Milly is átkelt, Raz felelősségre vonja, de a lány azt állítja, hogy nem emlékszik a jelentésre.


A generátor kapcsolójához úgy kell felkapaszkodnunk

Másszunk le a nyitott aknába, amin keresztül eljuthatunk a zárt ajtók mögé. A szemben lévő szobában egy dobozra figyelhetünk fel az asztalon, amit a sokkolóval nyissunk ki. A dobozból egy lángvágó kerül elő. Továbbhaladva az aknában, fent az egyik szobában egy újabb computerre akadunk, ami ugyan hibás, de egy discet azért kivehetünk belőle. Menjünk vissza az energiarácsos folyosóra, és ott álljunk arra a szakaszra, ahol vízcsobogást hallhatunk. Guggoljunk le, vágjuk ki a talajt a lángvágóval, és másszunk le a barlangba. Valaki a rácson beejthette a kódkártyáját, amit vegyünk magunkhoz, majd másszunk vissza. Midőn át akarunk menni a folyosó túlsó végébe, Razon elkezdődik az átalakulás, és persze azonnal rátámad Millyre. Szerencsére azonban a lány a kártyával ki tudja nyitni a labort, ahol végül a sokkolóval ártalmatlanítja, majd fertőtleníti hősünket.


Néhány alien is van a raktáron

Eközben láthatjuk a leselkedő alakot, amint értesül a computertől, hogy Razon pont az az átalakulás ment végbe, amit a katonaság megrendelt. Valami miatt azonban továbbra is ki akarja őt nyírni. Menjünk át a labor másik felébe, ahol az egyik asztalon egy csillagkulcsot találhatunk. Ezzel menjünk vissza az aknába, és csavarozzuk le vele azt a rácsot, ami mögül némi világosság szűrődik be. Túloldalt, a mélység felett átgyalogolhatunk a szomszédos szobába, ahol menjünk tovább a balra nyíló ajtón. Egy újabb ajtót fedezhetünk fel, ami előtt egy mély lyuk tátong. Toljuk a lyukba a szekrényt, s máris elérjük az ajtót.



A töltényeket a legvégső összecsapásra spóroljuk

Egy computer terembe érkezünk, ahol most lejátszatjuk a discet. Érdekes dolgokra derül fény: Raz és az összes fertőzött zombi egy váratlan földrengés következtében éledt fel. A komplexum vezetői ezután a telep teljes megsemmisítése mellett döntöttek, de a már látott alak megvétózta a döntésüket. A fickó Millyt akarja megmenteni, akit – mint kiderül – a pasas időközben meghalt feleségéről klónoztak. Milly ezután elmondja, hogy ezért volt olyan titokzatos: az emlékei valójában nem a sajátjai. Már csak az nem világos, hogy hősünk kicsoda. Épp amikor megkapnánk a választ, a sötét alak élőben jelentkezik be a monitoron, s megpróbálja rábeszélni a lányt, hogy tartson vele, mivel a kutató központ nemsokára megsemmisül. Milly azonban – a fickó nem kis bosszúságára – inkább hősünket választja. Menjünk vissza a beomlott folyosó legvégébe, ahol már nyitva van az ajtó.

Egy barlangba fogunk kilyukadni, ahol egy furcsa járgány parkol. Elindítani nem tudjuk, mert lemerült az akkumulátora, szóval vegyük is ki. Nyissunk be a közeli hangárba, és miután agyonvertük a zombit, vegyük ki a jobb oldali járműből az aksit. Ezt szereljük be a kint lévőbe, és máris indulhatunk. Akció rész következik: át kell ugratnunk a cseppköveket. Végül ez az akku is lemerül, ezért hőseink csak a komplexum egy másik földalatti parkolójáig jutnak.


A feléledő zombi elragadja Millyt

Egy újabb zombi szétverése után egy lifthez érkezünk, de amikor lehívjuk, a zombi újraéled, és elkapja Millyt. Amikor Raz segítene neki, valaki leüti őt... Raz ébredése után liftezzünk fel, majd egyfolytában csak egyenesen menjünk. Egy idő után két piros robot fogja az utunkat állni, akik valamilyen azonosítást kérnek. Menjünk vissza a közeli ajtóhoz, ami mögött megtaláljuk a sötét alak vitapartnereit – holtan. Az egyik hullától egy ID kártyát vehetünk el, a másiktól meg némi lőszert, az asztal alól pedig egy gyógyító spray kerül elő. Az ID kártya használata valószínűleg egyértelmű: azonosítsuk vele magunkat a robotoknál.

Végül megtaláljuk az alélt Millyt, aki persze nincs egyedül. A sötétben bújkáló pasas végre felfedi a kilétét: a neve Raz Karcy. Állítása szerint hősünk csak egy másolat, amit egyetlen hajszálából klónoztak. Mivel már csak tíz perc van az önmegsemmisítésig, itt az ideje, hogy végezzen az utolsó életben maradt klónnal – ezek pedig mi volnánk. Időközben azonban magához tér Milly, s mikor egy utórengés következtében Raz elejti a pisztolyt, a lány ragadja meg a fegyvert. A gazfickó elég rosszul tűri a vereséget: ugyanaz az átalakulás megy végbe rajta, mint korábban rajtunk. Na most akkor tulajdonképpen melyikünk a valódi Raz?


A rácsot a lézerkéssel vághatjuk át

Ennek eldöntésére per pillanat nincs idő: a visszaszámláló már elindult, ráadásul még itt van ez a veszedelmes szörny is. Most már nyugodtan vegyük elő a pisztolyt, és ne sajnáljuk tőle a golyókat (ha szükséges lenne, gyógyítsuk magunkat sprayvel).

Hiába végzünk vele, továbbmenni nem tudunk, mert a computer megzavarodik, és már nem tudja, hogy kinek engedelmeskedjen. Hívjuk segítségül Pipot és csatlakoztassuk a memóriáját a rendszerhez. Kis barátunk még egyszer utoljára segít, és kinyitja előttünk az utat. A szörny azonban újraéled, és felkapaszkodik a liftaknában. Raz néhány lövéssel a mélybe taszítja, de amikor be akarunk szállni a repülőbe, ismét meg kell küzdenünk vele. Minden hiába: újra feléled. Mit lehet tenni? Hősünknek eszébe jut egy ötlet. (Talán játszott a Fade to Blackkel?) Csaljuk a nyomorultat a repülő hajtóműve elé...

V.Z.

overblood — Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Izgalmas és fordulatban gazdag történet • kitűnő rendezés
✗ A feladatok túl egyszerűek

91%

''ELMEGY A KUGLI EGY ESTE BERÚGNI...''

Ten Pin Alley

A virtuális térben ma már minden megvalósítható – ez szinte közhelynek számít. Mégis elég sokáig kellett rá várni, hogy valakinek eszébe jusson egy virtuális tekepályát felépíteni. A Ten Pin Alley személyében az első igazi 3D-s bowling programot köszönthetjük: a pályáktól kezdve a versenyzőkig minden poligonos grafikával készült.

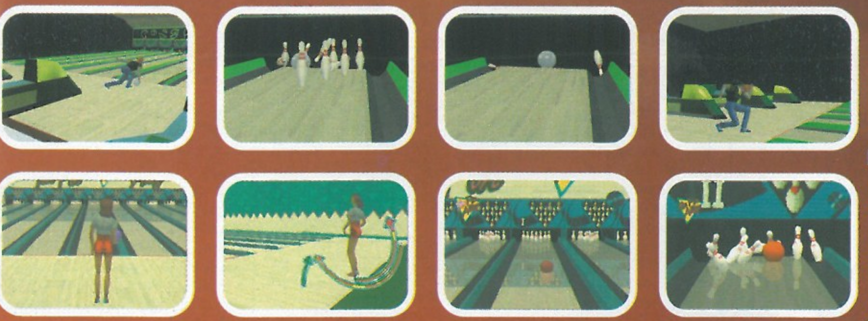
A programnak a PC és PlayStation-változatát egyszerre vetettük a vizsgálódásunk nagyítója alá, ezért először is lássuk a különbségeket. Talán mondanom sem kell, hogy a PlayStation-verzió lett a szebb, hiszen a gép masszív 3D-s kapacitásával gyerekjáték volt egy ilyen – viszonylag egyszerű – 3D-s környezetet kialakítani. A szereplők sokkal formásabbak, egyáltalán nem látni rajtuk, hogy poligonokból vannak összerakva, a pályákon a felsuvickolt padló még tükröződik is, a kamera pedig követi a golyót. Ennek a nézetnek köszönhetően például a csavarásoknál sokkal jobban látni a golyó által leírt ívet, sokkal életszerűbb az egész. A PC-változat csupán a rövidebb töltögetési idővel jeleskedik, amúgy még a menüzése is gusztusosabb a PlayStation-verziónak. Például az eredményjelzőt egyfolytában láthatjuk a játéktér alján, míg PC-n ez csak minden gurítás után jelenik meg. Mielőtt azonban az elmondottakból bárki is téves következtetést vonna le, egy dolgot tisztázzunk: a PC verzió is nagyon jó, főként mivel lehet hálózaton át is játszani. A játékosok mindkét gépen motion captured mozdulatokkal lettek animálva, s ugyanúgy humoros gesztusokat tesznek a jól vagy rosszul sikerült gurításoknál. Ha például az összes bábut leütik, örvendeznek, ha mondjuk az utolsó bábu csak meginog, bosszankodnak.



Innentől fogva már csak tehetetlenül bámulhatunk (PC)



PC-n az irány beállításánál a versenyzőnknek csak a körvonalát látjuk



AZ IRÁNYÍTÁS

A formai különbségeken túl vannak tartalmi eltérések is, ezek közül az irányítás a legszembetűnőbb. Amikor már ott állunk a pályán, PlayStationön először is meg kell határoznunk a gurítás irányát, majd az emberünk helyzetét. (Mivel már rögtön magát a figurát tehetjük le a megfelelő helyre, ne tévesszen meg minket, hogy az ellenkező kezében tartja a golyót, mindig a másikkal fog gurítani!) Ezután három nyilat láthatunk. A zöld nyíllal állíthatjuk, hogy mennyire akarjuk a golyót megcsavarni, aztán értelemszerűen a hátrafelé mutató nyíl jelenti a lendítést, vagyis a gurítás erősségét, az előre mutatóval pedig a megfelelő időben kell a golyót elengednünk. Az utóbbi két nyíl a golyó belendítése után kezd megtelítődni, míg a csavarást már előtte meg kell határoznunk. Az időzítés a legfontosabb, ezt ugyanis nagyon elszúrva még a saját testi épségünk, vagy akár a terem ablaka is veszélybe kerülhet.

PC-n már rögtön másképp kezdődik a dolog: egyszerre igazíthatjuk egymáshoz az irányt és az emberünk helyzetét, a figuránkat itt még csak egy stilizált emberforma jelképezi. Ha ezzel megvagyunk, a pálya mellett látható kördiagramra kell clickelnünk, aminek a szélén elkezd körözni egy futófény. Ezt ameddig hagyjuk, annál nagyobbat fogunk a golyón csavarni. Az ezután felvillanó két félkör a PlayStation-verzióhoz hasonlóan az erősséget, és az időzítést jelenti. Meg kell azonban jegyeznem, hogy PC-n az időzítés sokkal gyengébbre sikeredett: ha csak egy egységgel lépjük túl megengedett határt, már akkor is teljesen falsot gurítunk, míg PlayStationön egy apró tévedés még azért elmegy: legfeljebb csúnyán pattintjuk le a golyót a padlóra.

A MENÜK

Bár a menürendszere a két változatnak szinte teljesen azonos, a pontosság kedvéért elmondjuk, hogy az alábbiak a PlayStation verzióra vonatkoznak:

A főmenüben a New Game-mel indíthatunk egy új játékot, és a Load Game-mel tölthetünk vissza egy régebbi állást. A Hall of Fame-mel egy rövid bejátszást nézhetünk meg a program szponzoráról, az Options menüben pedig a zenére és a képernyőbeállításra vonatkozó opciókat találjuk, végül aki akarja, az a Credits-nél megnézheti a készítők névsorát.

Ha új játékot indítunk, a Scoringgal a pontozás típusát állíthatjuk, az Alley-jel pályát választhatunk (három közül), a Play Style-lal pedig játéktípust. Ezen belül az Open Play egyszeri játékot jelent, a Tournamenttel kezdhetünk bajnokságot, végül a Team Play-jel pedig csapatokat alkothatunk. A pontozás mikéntjét – mivel nem vagyok szakértő – túlságosan nem akarom részletezni, de a lényeg: ha az összes bábut letaroljuk, attól függően, hogy első, vagy második próbálkozásra sikerült, a következő fordulóból az első vagy a második gurítás pontja adódik az eredményünkhöz. Ha sorozatosan elsőre kaszálunk, maximum 30 pontot lehet esetenként összeszedni.

Továbbhaladva a menüben a játékosok paneljei következnek, összesen hat darab. Ha egy üres helyre clickelünk, a következő menü jelenik meg: Create Player – új játékos benevezése; Load Player – egy korábban kimentett játékos visszahívása; Add CPU Bowler – gép irányította játékos benevezése.

Ha már meglévő játékosra mutatunk rá, a következők közül válogathatunk: Swap Player – játékosok sorrendjének felcserélése; Delete Player – a játékos törlése; Edit Player – a játékos tulajdonságainak módosítása; View Stats – a játékos statisztikájának lekérése.



Hoppá! A golyó valahogy helyben maradt... (PlayStation)



A gurítás megkezdése előtt a csavarás mértékén állíthatunk (PlayStation)

A fentiek közül az Edit Playert választva 12 szereplő közül mazsolázgathatunk: van köztük hájas hústömeg és darázsderekú csinibaba is. Átállíthatjuk a ruházatuk, a hajuk és bőrük színét, beírhatunk nekik nevet, meghatározhatjuk, milyen borítású és nehézségű golyót használjanak, mennyire legyenek profik, és végül mindezeket el is menthetjük. Csak az erejük, pontosságuk és nyeső tudományuk fix, ezeken tehát nem változtathatunk.

PC-n a menürendszer nagyon hasonló, bár ott nincs főmenü, hanem állást tölteni például csak a Tournamenten, vagy a Team Playen belül lehet. PC-n viszont akár 10 játékos is indulhat! A New Playerrel végezhetjük el a nevezéseket, a CPU játékosokat pedig az Edit Playeren belül lehet kiválasztani.

A játék tehát mindkét gépen élvezetes, még akkor is, ha véleményem szerint a bowling nem igazán jól megjátékosítható sportág. Az alkotók láthatólag mindent megtettek az eredeti atmoszféra megteremtéséért: a zenéket például még be is visszhangosították, hogy a tágas termek hatását elérjék.

V.Z.

ten pin ally — Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENEBONA	A

PC/PLAYSTATION

✓ Szép kivitelezés • egyszerű irányítás
✗ Az ellenfelek túlságosan erősek

83%

MOTOROS TALÁLKOZÓ

A Moto Racer két szempontból is egy érdekes motorverseny: egyrészt mert a Delphine fejlesztette, amely tudvalevőleg még soha nem gyártott szimulációt, másrészt hogy ennek ellenére sikerült a jelenlegi legjobb motorversenyt összehozniuk. A valódi motorversenyek hamgulatát egyáltalán nem könnyű szimulálni. Mindeddig legfeljebb a játéktermekben akadtak automaták, amik megközelítették ezt az atmoszférát, bár ez is főként csak annak volt köszönhető, hogy külön erre a célra kiképzett műanyag motorok nyergébe pattanhattunk, és úgy döntögethetünk velük a kanyarokban, mint a valóságban. Az otthoni konzolok irányítóival, vagy a számítógépek billentyűzetével mostanáig egyetlen játéknak sem sikerült a valódi motorok irányítását és a viselkedését hűen visszaadnia.



Közvetlenül a motor nyergéből nem túl kényelmes az irányítás

A francia cég ráadásul mindjárt a motorversenyek összes típusát feldolgozta. Frankó aszfalt pályákon bivaly erős speed motorokkal döngethetünk, nagyokat ugrathatunk crossmotorokkal egy hatalmas, fedett csarnokban, vagy akár jókat csúszkálhatunk egy jégpáncéllal bevont pályán. Összesen nyolc pályát találunk a CD-n, melyek változatosságára jellemző, hogy míg az egyiken egy hatalmas metropolisz felhőkarcolói között száguldozunk, addig egy másikon meg a Kínai Nagy Fal tetején crossozunk. Mindkét típusú motorból nyolc eltérő tulajdonságú gép közül válogathatunk, melyek gyorsulásukban, max. sebességükben, tehetetlenségükben, és a fékrendszerük hatásfokában különböznek.

GARANTÁLT DELPHINE MINŐSÉG

A Delphine a kaland- és akciójátékok után úgy tűnik a szimulációk terén is csak első rangú anyaggal tud kijönni. A terep kidolgozása, és részletessége teljesen játéktermi színvonalú. Talán mondanom sem kell, hogy a hátterek és a motorosok egyaránt texture borította poligonokból lettek felépítve, sőt, a készítők még némi real time megvilágítást és árnyékeffektet is alkalmaztak. Csodás tájakon, például hóborította fenyőerdők között, vagy épp egy trópusi, tengerparti város körül folyik a verseny, ez utóbbinál még a tenger zúgását is hallani. Amúgy a motorok hangja is döbbenetesen eltalált, a gyorsasági motorok duruzsolásától szinte érezhetjük a lóerőket, a crossmotorok fojtás nélküli kipuffogója meg frankón recseg.



A profibbaknak már elengedett kézzel is megy

A grafika maximális felbontáson az átlagos felhasználónak talán egy kissé – vagy inkább nagyon – lassúnak fog tűnni, ami a játszhatóság rovására is megy. Ez annak tudható be, hogy a programot elsősorban a 3Dfx kártyákhoz, és az új MMX chipsethez fejlesztették. A készítők bizonyára arra számítanak, hogy az ilyen hardware a közeljövőben rohamosan el fog terjedni – az igazat megvallva ez nincs is kizárva. Az efféle hardverigényt nem is lehet a program szemére vetni: elég ha csak rápillantunk egyetlen motorosra, látható, hogy igen sok poligont emészt fel, s megesik, hogy a gépnek egyszerre 10 ilyen objektumot kell mozgatnia, szóval van számolni való bőven. Ettől függetlenül csüggedni nem érdemes, VGA-ban azért még egy sima P133-on is szépen fut a játék, maga a kezelés és az irányítás pedig annyira jó, hogy ha még az 1-es szintre lebutított – Amigás időket idéző – grafikával játszunk, akkor is csodás élményben van részünk.



A motorok példátlan részletességgel vannak megtervezve

Motorosaink teljesen úgy mozognak, ahogy igazából tennék: ha kell, leteszik a lábukat, ugratásnál felállnak a nyeregből, stb. Az élethűségnek csak ott szabtak határt, ahol már a játszhatóság rovására ment volna. Elesni például csak igen durva ütközéseknél lehet, vagy akkor, ha túl nagy szögben csapódunk neki a palánknak. Az irányítással csak egy problémám volt: külső nézetnél az élesebb kanyarokban egy kicsit lemarad a kamera, s ezt elég nehezen tudtam megszokni. Erre az sem jelentett megoldást, ha belső nézetre váltottam, mert ott meg – főként motocross esetén – túl nagy a rázkódás.



MOTO RACER

NÉHÁNY SZÓ A KEZELÉSRŐL

Miután beírtuk a nevünket, a főmenüben először is ki kell választanunk, hogy egyedül (Solo) vagy többen (Link) kívánunk a játéknak nekifogni. Utóbbi esetben modemen vagy két gépet összekötve ketten, hálózaton keresztül pedig maximum nyolcan lehet játszani. (Hálózati játéknál az összes gépen fel kell lennie installálva a játéknak, de csak a server gépben kell meglennie a CD-nek.) Továbbhaladva a főmenüben, itt található még az Options menüpont, ennél lehet átállítani a nehézséget, az irányítást, és a grafikát, valamint megválaszthatjuk, hogy hány versenyző ellen indulјunk, és még egyéb audiovizuális paramétereken állíthatunk. A D3D opciónak csak akkor van jelentősége, ha van 3Dfx kártyánk, a Session Refreshnek pedig akkor, ha hálózaton játszunk.

Solo módban a következő versenytípusok állnak a rendelkezésünkre:

Practice: gyakorlás egy kiválasztott pályán. Ha a "Time attack" be van kapcsolva, akkkor az aktuálisan futott legjobb időnk szellemképe ellen motorozunk.

Single Race: különálló futam egy kiválasztott pályán 23 vagy 11, gép irányította ellenfél ellen. Kezdetben itt csupán négy pálya választható, a többi majd a bajnokság teljesítése után jelenik meg.

The Championship: bajnokság, ahol a továbbjutáshoz az első három között kell végeznünk. Easy fokozatnál a bajnokság hat futamból áll, s utána megkapjuk a fordított (Reverse) üzemmódot. A középső, illetve a legnehezebb fokozaton már mind a nyolc pályán rajthoz kell állnunk, a Reverse mód teljesítése után még megkapjuk a Pocket üzemmódot is, aminél embereink kismotorokkal fognak versenyezni. A bajnokság aktuális állását bármikor kimenthetjük (Save), amit később visszatölthetünk (Load). Maximum nyolc állást menthetünk el.

A motor irányítása meglehetősen egyszerű. Bár a gépek valósághűen viselkednek, gyakorlatilag csak annyi dologra van szükségünk, mint egy játéktermi gépnél. A kurzorgombokkal gyorsíthatunk, fékezhetünk és kormányozhatunk, a Space-szel pedig a turbót kapcsolhatjuk be. Crossmotor esetén a Space még arra is jó, hogy ugratás közben kisebb mutatványokat csináljunk. Ezen kívül legfeljebb az A-ra és a Z-re lesz szükségünk, ezekkel lehet ugyanis váltani, ha a motorválasztásnál manuális váltót nyomtunk (M-T).

VÉGSZÓ

A Moto Racer az eddigi legjobb PC-s motorszimuláció, ezt tényként állapíthatjuk meg, de mint tudjuk, semmi sem lehet tökéletes. Nekem két dolog nem tetszett. Az egyik, hogy már az Easy fokozat is iszonyúan kemény. Az ellenfelek majdnem olyan profik, mint mi: elsőnek lenni szinte csak úgy lehet, ha koccanás nélkül, végig turbózva hajtunk. Igaz, ez mondjuk elsősorban a gyorsasági motoroknál áll, a crossversenyeknél már némileg egyszerűbb a győzelem, ott nincs olyan lehelletfinoman kiszámolva minden egyes kanyar. Nem mondom, legyen egy játék nehéz, de a könnyű fokozatot szerintem azért találták ki, hogy ne csak a profi játékosoknak jusson sikerélmény. Mellesleg fura módon velem az is megtörtént, hogy második helyen motoroztam, amikor a gép kiírta, hogy elfogyott az időm. Hát bizony sokszor elég szűkre szabták az időt. Aztán – a másik negatívumra rátérve – ha netán sikerül időben célba érnünk, na mit látunk? Hát csak ilyenkor jelenik meg a Replay, vagyis a visszajátszás. Ezt az opciót igazán illett volna a játék Pause menüjében elhelyezni, és nem ártott volna az sem, ha a látványosab meneteket ki tudtuk volna menteni. Persze tudom, hogy ezek nem nélkülözhetetlen dolgok, de amit az egyik játékban az ember már megszokik, azt már a többitől is elvárná.

V.Z.

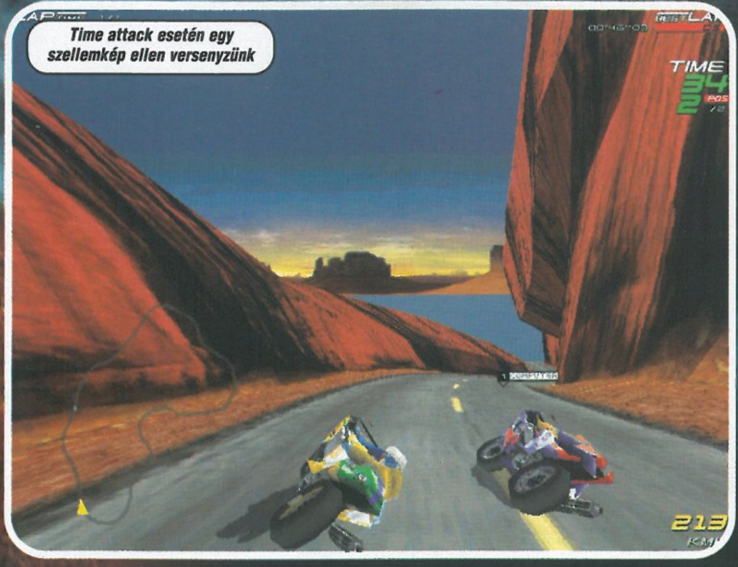
(Jó hír, hogy 1-2 hónapon belül jön a játék PlayStation verziója is.)



Turbót nyomatva a gép nyomban egy kerékre áll



Visszajátszásnál látványos külső nézetek is bevillannak



Time attack esetén egy szellemkép ellen versenyzünk

AZ EGYÉB BILLENTYŰK:

Esc	Kilépés
ALT+ENTER	Teljes képernyő/Ablak
F1	A billentyűzetkiosztás lehívása
F2	A felbontás csökkentése
F3	A felbontás növelése
F4	16/9 képernyő formátum
F5	Nézetek
F6	A motoros nézete, azaz "belső" nézet
TAB	Hátra nézet
F7	A sebességmérő típusa
F8	A figyelmeztető jelzések ki/bekapcsolása
F9	Térkép típusa
F11	Audio oldal-menü
F12	Video oldal-menü
CTRL+V	Hangok ki/be
CTRL+S	Effektek ki/be
CTRL+A	Zene ki/be
CTRL+K	Billentyűzet irányítás
CTRL+J	Joystick irányítás
CTRL+P	Pauzálás
CTRL+F	Betűméret átállítása (Csak nagyfelbontás esetén)
CTRL+U	Sebességmérő mértékegységének a meghatározása
+ és -	A grafika részletességének állítása
/ és *	A hangerő állítása
SHIFT+/ és *	Az effektek hangerejének állítása
CTRL+/ és *	A CD zene hangerejének állítása

moto racer

Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Remek hangulat • élethű irányítás és mozgás

✗ A könnyű fokozat nem túl könnyű • 3D kártya nélkül csak VGA-ban élvezhető

91%

iM1 ABR

A harckocsikról szóló szimulátorok az utóbbi időben mintha kissé ritkán jelentek volna meg. A piac tele van helikopterekkel, repülőgépekkel, de még talán tengeralattjárókkal is gyakrabban találkozhatunk, mint a tipróláncos harci batárokkal. Nos, az Interactive Magic csapat megelégelte a dolgot, és kirukkolt egy programmal, amely természetesen a szimulátoros hagyományokhoz híven a fegyvernem legmodernebb darabját, az amerikai M1A2 Abrams harckocsit dolgozta fel. A harci jármű elődje, az M1A1 leglátványosabban a kuvaiti háborúban demonstrálta erejét, amikor az 1955 darab tankból csupán négy darab vált üzemképtelenné, és egy fő legénység sem vesztette életét, míg a másik oldalon egész T-72 osztagok pusztultak el. Elemzők szerint a javított változat még az el sem készült T-95 modellel is fel képes venni a versenyt (bár megjegyzem, hogy egy félkész tankot egy szál csavarhúzóval sem nagy kunszt darabokra szaggatni).

A szimulátorban nem csak egy tank irányítása lesz ránk bízva, hanem egy egész osztag közvetlen és egy kisebb hadosztály közvetett vezetése. Szakaszunkon belül a tankok fölött személyesen is átvehetjük az irányítást, mivel egy gombnyomással átugorhatunk bármelyik jármű vezetőfülkéjébe, mozgathatjuk annak ágyútornyát vagy beülhetünk kormánya mögé. Hadosztályunknak pedig parancsokat adhatunk, amelyeket azok a képzettségüknek és a harci helyzetnek megfelelően a lehető leghibátlanabbul próbálnak meg végrehajtani.

MINIMUM EGY ERŐMŰ?

A játék kezdésekor megjelenő menüsor lehetőséget ad a grafika, a sérthetetlenség, “kifogyhatatlan plusz egy” lövedék beállítására, amelyekkel kapcsolatban meg kell jegyeznem, hogy a játék készítői a grafikai megjelenítés szempontjából talán egy-két évre előre gondolkodtak, mivel a manapság véleményem szerint azért még mindig általánosnak számító konfiguráció (azaz Pentium 100-133 processzor) csak a közepes beállításnak felel meg, ami fölött még két kategória választható: gyors gépnek a 180-as Pentiumig bezárólag esők, igen gyorsnak pedig a 200Mhz vagy gyorsabb (!) processzorokkal szerelt gépek számítnak, ami a közeljövőben megjelenő és több százezer forintos Pentium 2 sorozat gépeinek teljesítményéhez hasonlítható. Még jó, hogy nem kell hozzá 1 terabyte hard drive (csak 30 mega körüli), és megelégszik 16 MB RAM-mal (ami valószínűleg a Windows 95 miatt szükséges, mivel a program azért ANNYIRA nem látványos). A dosszié kinyitásával saját nevünket írhatjuk be (az mondjuk kellemes meglepetés, hogy ha a felhasználónak van Internet felhasználói neve, akkor az itt automatikusan megjelenik – én legalábbis így vettem észre). Ugyancsak itt lehet megtekinteni a toplistát, a kitüntetéseket, itt lehet visszalépni néhány küldetéssel, hogy a sikerteleneket újrajátsszuk, illetve egy kiemelkedően jó “életút” végén vissza is lehet vonulni. Hadjáratok és küldetések is elkezdhetőek itt, illetve itt állíthatóak be a több játékosos élvezkedések paraméterei is.



Kezdésnek nem rossz, ha az ember rögtön a saját szakaszán ér el egy gyönyörű találatot...

REÁLIS HADJÁRATOK

Összesen három hadjáratban vehetünk részt, és mindegyikben két lehetséges felállásból indulhatunk. Az Öböl-háború talán a legkönnyebb, ezután következik a nehéz terep miatt trükkökkel teli Boszinia, majd Ukrajna. Longley, Virginia állam pedig az a hely, ahol a CIA archívumába nyerhetünk betekintést, természetesen csak a harci járművek részlegébe. A hadjáratok elkezdése előtt közvetlenül kiválaszthatjuk, hogy milyen rangban szeretnénk elkezdeni a harcot. A hadnagyi beosztás annyiban egyszerűbb a parancsnokinál, hogy utóbbinál egyrészt nekünk kell összeállítani a csatában résztvevő egységek felállását, másrészt hadnagyként csak a saját szakaszunk tankjaival kell törődnünk, a hadosztályokra vonatkozó parancsokat a szakaszvezetők mástól kapják meg.



A szerb csapásmérő erő tehéncsordának álcázta magát...

A Perzsa-öbölben lesz a legkönnyebb dolgunk, mivel az ellenség felszerelése leginkább kissé elavult orosz egységekből áll, és a terep is a sík sivatag. A fehéres színű futóhomokon és a sziklás területeken kívül sok természeti akadály nem fog utunkba állni. Ha úgy szeretnénk harcba szállni, hogy Irán elfoglalja Irak és Kuvait területét, és Szaúd-Arábia felé nyomul (biztos, hogy nem fordítva? Na mindegy...), feladatunk az iráni (iraki?) egységek megállítása, amilyen hamar csak lehet, mielőtt azok elfoglalnák az olajmezőket. A másik lehetőségünk az, hogy még időben érkezve kezdjük meg az ellentámadást, ekkor kisebb területet kell visszafoglalnunk, és nem is sürget minket annyira az idő. Feladatunk az előző lehetőségben szereplővel azonos, azaz Dezful támaszpont elfoglalása.

Boszniában a folyók, hegyek és völgyek között a legnagyobb nehézséget az jelenti, hogy egyáltalán olyan sík területet találjunk, ahol tankjainkkal meg tudunk fordulni normálisan. Az ellenség felszereltsége alapbeállítás szerint itt sem túl modern, de a kezdő menüben változtatva igen kemény ellenfelekké változtathatjuk őket. Mindkét választható felállás szerint a NATO és USA csapatainak kivonulása után újabb konfliktus tört ki, a szerbek újra fenyegetik a bosnyákokat. A nehezebb változatban a legelsőnek megérkező egységeket vezetjük, akiknek a visszavonulást kell ellentámadássá alakítaniuk. A végső cél Belgrád elfoglalása, Knin vagy Dubrovnik elvesztése viszont azonnali vereséget jelent. A második lehetőség szerint már elindult az amerikai ellentámadás, feladatunk ugyanaz.





Pillantás a toronyból: a sivatag egyhangúságát csak néha töri meg egy-két füstölgő roncs



Egy szépen dekorált páncélos parancsnok

A2

A M S



A bátor parancsnok biztonságba húzódott

HOMOK, NAPFÉNY - ÉS PÁNCÉLOSOK

Ukrajnában a terepviszonyok a néhány erdő és folyó kivételével kedvezőnek mondhatóak, lehetővé teszik a stratégiai tervezést. A terület kiterjedése azonban igen nagy. A hadjáraton belül a többivel ellentétben nem kettő, hanem négy lehetőség közül választhatunk. Az elsőben helikopteren beszállított, kis számú egységgel kell feltartóztatnunk az orosz agresszorokat addig, míg az erősítés megérkezik – hogy az mikor lesz, az kérdéses. Bőven lesz terünk a manőverezésre, csak arra kell vigyáznunk, hogy nehogy Odesszában rekedjünk, mivel innen nincs menekülésre alkalmas útvonal. A teljes győzelemhez Kantemirovka orosz állását kell elfoglalunk. A második választható küldetés szintén meglehetősen hosszú lesz. Ebben a végre megérkező erősítést irányítjuk, feladatunk az előretolt erőkkel együtt végrehajtott ellentámadás és Kantemirovka elfoglalása. A harmadik választásban egy alternatív NATO stratégiát kell követnünk, amelyben a légierőnek jut nagy szerep. Feladatunk a visszavonuló, és több sebből vérző orosz erők elpusztítása, majd a szokásos ellentámadás. Az utolsóban a feladatunk bekapcsolódás az amerikai ellentámadásba, ahol csak arra kell figyelnünk, hogy minden módon megakadályozzuk a visszavonulást, mivel ezzel annyira lerontanánk az ukrán erők morálját, hogy annak végzetes következményei lennének.



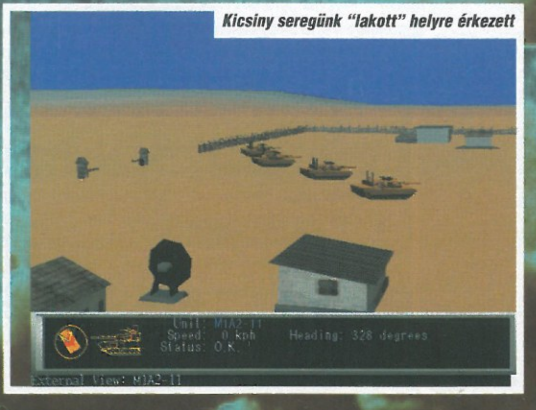
Na, ezzel a T80-assal nem lesz több problémánk!

MINDEN ATTÓL FÜGG, HOGY TUDSZ HELYEZKEDNI

A játék közben az eseményeket több nézetből és kameraállásból követhetjük. A tankon belül lecsusszanhatunk a vezető helyére, beülhetünk a lövész székébe, illetve átvehetjük a parancsnoki szerepet is, ahol a fejünket a tankból kidugva is nézelődhetünk, illetve kezelhetjük a géppuskát. Ezen a négy nézeten kívül ugyanezeket végigpörgethetjük szakaszunk összes tankján, valamint kívülről is nézhetjük az eseményeket. Fontos, hogy amíg a vezértankban ülünk, addig mozgásunkat követik a társaink is, míg egy másik tankba átszállva azt külön, egyedülállóan irányíthatjuk. A kurzort a képernyő aljára mozgatva megjelenik egy kis menüsor, amiből kiválaszthatjuk a szakaszunknak, illetve a hadosztálynak kiadandó parancsokat (mindezeket billentyűről is elérhetjük, a kombinációk a kézikönyvben megtalálhatóak). A menüsor első pontjában a felhasznált lövedékek típusát állíthatjuk be a célpontoknak megfelelően; a fegyver lehet gépfegyver (Coax), páncéltörő lövedék (Sabot), tankok elleni robbanólövedék (HEAT), páncél elleni kísérleti önirányító lövedék (STAFF), illetve egy MPAT nevű kombináció, amely közelségi gyújtóval szerelt robbanólövedék, esetleges légi célok ellen. A menüsor következő pontjában (ORDERS) adhatjuk ki a parancsokat saját tankunknak, a szakasz (PLATOON) pont alatt a tankjaink kötelékalakzatát állíthatjuk be, a COMPANY pedig a hadosztálynak adott parancsokat tartalmazza, melyeket csak akkor érhetünk el, ha kapitányi rangban kezdtük a harcot (egyébként az egységek mástól, azaz a computertől kapják parancsaikat). A VIEWS pont alatt a tankon belüli nézeteket irányíthatjuk. Nem mindegy ugyanis, hogy melyik emberünk nézetében vagyunk, mivel a tankoknak szokása, hogy másfelé haladnak, mint amerre a tornyuk fordul, úgyhogy elképzelhető, hogy mi bőszen tekingetünk egy irányba, a tank meg halad a másikba. Ez alatt a menüpont alatt különböző párosításokban egyeztethetjük a nézeteket és a haladási illetve a torony irányát, azaz a tetőnyíláson kinézve meglátott célpont felé fordíthatjuk az ágyú csövét, esetleg a harckocsi törzsét is. A UNITS pont segítségével lapozgathatunk a tankok között (ezt szintén megtehetjük egy-két billentyűkombináció segítségével).

A tűzvezetéssel kapcsolatban meg kell említeni, hogy a modern tankokhoz illően az Abrams is fel van szerelve automatikus célzóberendezéssel, amely a talaj egyenetlenségeit és a harckocsi törzsének mozgásait kiszűri, így a tüzérnek valóban csak a harcra kell figyelnie. A lézeres távolságmérővel társulva a számítógép képes a cső megfelelő dőlésszögének beállítására, azaz annak olyan szintű megemelésére, hogy a kilőtt lövedék lehetőleg a célpont távolságának megfelelő helyen csapódjon be. Ez a lehetőség három fokozatban használható a tüzér paneljéről: a STND gomb megnyomásával a számítógép teljes gőzzel dolgozik, a MAN esetében a lézeres távolságmérő nem működik, a távolságot kézzel kell megadni, míg a BTL SIGHT opcióval a számítógép teljesen kikapcsolható, a rázkódás és a törzs forgásának kiegyenlítésén kívül mindent kézzel kell beállítanunk.

A vezető helyére ülve a monitoron megjelenik az üzemanyag (F) mennyisége, az olajnyomás (O), a fordulatszám (T) és a sebesség. Lehetőségünk van még bekapcsolni egy éjjellátó berendezést, illetve a motorból kiáramló füstöt felhasználhatjuk füstfelhő gerjesztésére (ez az orosz modelleken automatikusan történik, de nem lehet kikapcsolni), ami rejtőzésre alkalmas (ezek ismeretében csoda, hogy a városban látni az utcán a Trabantokat, mivel azok ezek szerint lopakodó szerkezetek).



Kicsiny seregünk "lakott" helyre érkezett



VENNI VAGY NEM VENNI?

A játék az igazán igényes megjelenéshez szükséges hihetetlen és talán ma még sokunknak elérhetetlennek is számító gépigény ellenére nem az az igazán csúcs – már ami a látványt illeti. A terepek megválasztásánál meg kell jegyeznem, hogy lehet ugyan, hogy ezek voltak az utóbbi évek hadszínterei, de a játék szempontjából talán nem túl jól kiválasztottak, mivel a sivatagnál sivárabb látványt nehezen tudok elképzelni. Lehet, hogy a katonáknak is belefájdult a szeme a nézelődésbe, de talán a játékot nem kellett volna ennyire élethűre készíteni. Röviden: a teheneken meg a kerítéseken kívül nem lett volna baj, ha kicsivel több tereptárggyal találkoztunk volna, még ha az esetleg azt is jelentette volna, hogy fiktív környezetben játszódik a kaland. Ettől függetlenül a játék nem rossz, és mivel igen sok opció elérhető a joystickkal és az egérrel (a képernyőn mozogva), így a rengeteg billentyű közül is nélkülözhetünk jónéhányat, ami igencsak felgyorsíthatja a játékmenetet. Ha valakinek tetszenek ezek a szimulátorok, az nem fog csalódni benne, de aki a látványos repülős programokban szokta kerülgetni a nagyvárosok toronyházait, az inkább hanyagolja.

Ancy

im1a2 abrams — Kiadja: Int. Magic

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

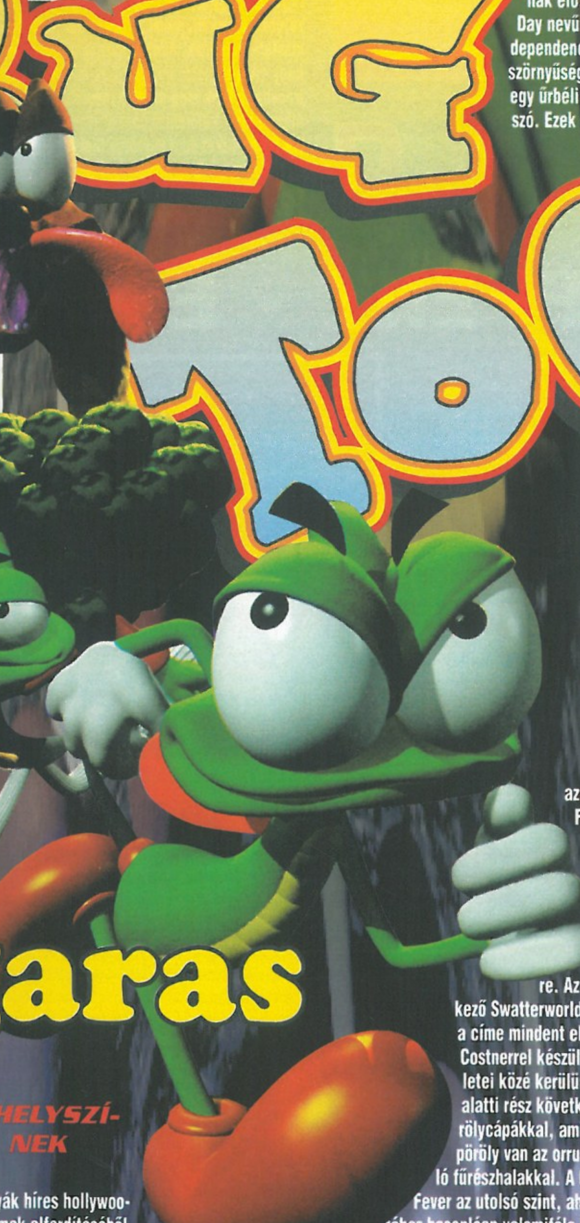
486/66, 16MB RAM, 2xCD, WIN95

✓ Reális küldetések • több játékos üzemmód
✗ szép grafikához igen nagy gépigény • kissé sivár környezet

70%

Bug Too!

bogaras



Fényt! Kamera indul! Felvétel! Bug, a kis zöld bogár visszatért, hiszen mint minden valamire való filmsztárnak, neki is így illik. Egy szerződést dugtak az orra alá egy újabb hat epizódból álló bogaras film elkészítéséről, aminek hősünk természetesen nem tudott ellenállni. Előző kalandjára még bizonyára sok Saturnos jól emlékszik, hiszen a Bug! volt az első platformjáték, ami valóban térben, 3D-ben játszódott. Mint emlékezetes, klasszul prerenderelt bogarunkkal 3D-ben kígyózó platformokon ugrálhattunk, és hasonlóan szép, pontosabban csúf kreatúrákat taposhattunk agyon.

A lényeg a folytatásban változatlan: bogarunkkal megannyi ellenséges lény és csapda közt átvergődve kell megkeresnünk a Bug Megálló feliratú táblákat, s eközben gyűjtögethetjük a bonusokat. A legnagyobb újítás, hogy immár három szereplő választható. Itt van először is Bug, aki maradt a régi: könnyű irányítani, talán a leghasznosabb szereplő. Az egyetlen újítás, hogy most már futni is tud – méghozzá egy nagy vigyorral az orcáján (az animáció tényleg nem semmi). Aztán választható Bug házikukaca, Maggot Dog is. A készítők valószínűleg humorosnak szánták ezt a karaktert, de inkább idegesítő lett. Mivel lábak híján csak ugrálni tud, kissé nehéz az irányítását megszokni. Például a mozgó platformokra való felugrást kényes dolog jól időzíteni. Végül a harmadik szereplő Bug haverja, Superfly, aki fajtáját, és külsejét tekintve úgy néz ki, mint Bug, csak '70-es éveket idéző diszkós öltözéket hord, és egy paróka van a fején. ő talán egy kicsit gyorsabb, mint régi ismerősünk, és több szöveges kommentárt fűz a cselekményhez. Alapjában véve azonban mindegy, hogy melyiküket választjuk, csak ugyanazokra a mozdulatokra képesek. Alapbeállításnál a B-re köpködnek (ha már vettünk fel ehhez muníciót), C-vel ugranak, Z-vel futnak, és a felső Shift gombokkal lehajolnak.



Az életek elvesztését efféle képi humorral oldották meg



Superfly találkozása Frankensteinnel

A HELYSZÍNEK

A pályák híres hollywoodi főcímek elferdítéséből kapták a nevüket. Az összesen húsz szint hat helyszínen játszódik. A terep ezúttal jóval ötletesebb, hiszen míg az előző részben a pályák iszonyú elnyújtásával próbálták a játékidőt meghosszabbítani, most ugyanezt inkább a számtalan elágazással meg kapcsolóval próbálták elérni. A kapcsolókkal például platformokat forgathatunk el, amelyekkel így aztán átválthatjuk az útirányt.

A Weevil Dead pályán a horrorfilmek kellékei közé kerülünk. Zombi bogarakkal, szellemekkel, vámpír szúnyogokkal hadakozhatunk, a helyszín teljesítésével pedig egy tűzokádó sárkánnyal küzdhetünk meg. A helyszínt időnként teljesen beborítja a sűrű köd, aminek az effektusa elég szép, bár szerintem egy kissé szemrongáló. A következő, Lawrence of Arachnia nevű pályán Indiana Jones-féle kalandokat élhetünk át: egyiptomi piramisokban hatalmas, mozgó kőtömbök között kell átosonnunk, s mindenhonnan múmiák, amazon hangyák és egyéb kisértetiés ízeltlábúak bukkannak elő. Az Antennae Day nevű helyszínt az Independence Day című szörnyűség ihlette, tehát egy űrbéli pályáról van szó. Ezek után kezdődik az igazi cirkusz, a Flee Wee's Big Adventure, ahol akrobata bolhák, bogaras bohócok törnek nősünk életére. Az ezután következő Swatterworld pályának már a címe mindent elárul: a Kevin Costnerrel készült vízivilág díszletei közé kerülünk. Egy tengeralatti rész következik óriási pörölycápákkal, amiknek valóban pöröly van az orrukon, és hasonló fűrészhalakkal. A Cicada Night Fever az utolsó szint, ahol John Travoltához hasonlóan valamiféle láz ragadja el hőseinket: ahogy a musicalek világában megszokhattuk ömlesztett színes marhaságok között idétlen ellenfelekkel találkozhatunk. Ezen a pályán három főellenség is vár ránk.



A temetőben zombi bogarak bújnak elő a földből

A TÁRGYAK

A felsoroltakon kívül vannak még különböző bonus szintek, ahová az érmék felvételével juthatunk. Négyféle szinttel találkozhatunk, ilyen például a félkarú rabló, ahol a három pörgő ládát úgy kell megállítanunk, hogy azonos bonus legyen a felénk néző oldalukon.

Az érméken kívül még a következő dolgokat vehetjük fel: 1Up feliratot, ami extra életet jelent; bug juice-t, ami teljesen telíti az életerőnket; szívet, ami szintén az erőnket tölti, de csak egy kicsit; és végül köpetet, amivel a főellenségek ellen tüzelhetünk. A legtöbbször azonban – attól függően, hogy melyik szereplővel vagyunk – kristályokat, csontokat, illetve disco gömböket szedhetünk össze, ezek csak a pontszámunkat növelik.

ÖSSZEGEZVE

A Bug Too!-t még több, és még jobb minőségű átvezető animáció színesíti, mint az elődöt, bár ezek humora sajnos elég fárasztó. Az amerikai típusú képi poénok valahogy nem az igaziak, és az is elég idegesítő, hogy minden egyes sérülésnél ugyanúgy kiált fel a bogarunk, s így tíz másodpercenként kell hallanunk, hogy "That's gotta hurt!". Ettől eltekintve azonban minden szempontból érzékelhető a fejlődés: a háttérgrafika most még színesebb, és több tereptárggyal tarkított, simább a képernyő frissítés, komplexebb és távolabb belátható a terep. Továbbra is fennáll azonban az a negatívum, hogy csak egy nézőpont van, így gyakori, hogy hősünket eltakarja egy-egy tárgy, ha pedig "kifelé" jövünk a képernyőről, alig látunk valamit a magunk előtt levő akadályokból. Az viszont nagyon jó ötlet, hogy a pályák teljesítésével a gép az elemes memóriába automatán állást ment, és így a továbbiakban már rögtön az utoljára abbahagyott helyszínre ugorhatunk.

V.Z.



A lávafolyamnál persze elég csak egy ugrást elvéteni...



Az egyik szörny egy Rubik kockát csavargat

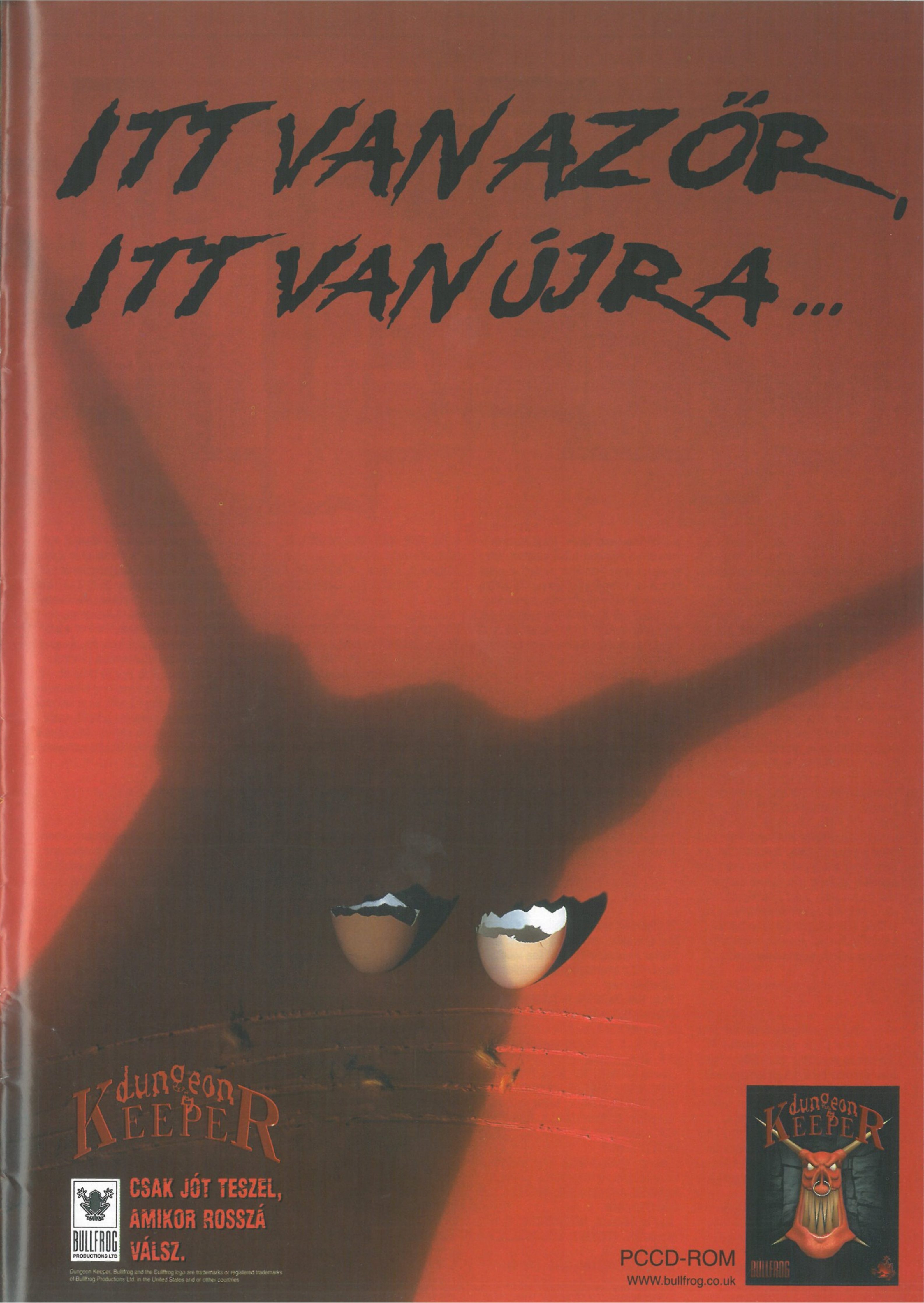
bug too! — Kiadja: SegaSoft

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

SEGA SATURN

✓ Szebb és változatosabb helyszínek • állásmentés
✗ Még mindig túl nehéz

81%



ITT VAN AZ ŐR,
ITT VAN ÚJRA...
dungeon KEEPER
BULLFROG PRODUCTIONS LTD
CSAK JÓT TESZEL, AMIKOR ROSSZÁ VÁLSZ.
Dungeon Keeper, Bullfrog and the Bullfrog logo are trademarks or registered trademarks of Bullfrog Productions Ltd. in the United States and or other countries
dungeon KEEPER
BULLFROG
PCCD-ROM
WWW.bullfrog.co.uk

CINKELT L

JET MOTO (PLAYSTATION)

A címképernyőről menjünk az Options menübe, ott rakjuk a nehézséget AMATEUR szintre, a díj átadóját (Trophy Presenter) pedig himneműre, azaz MALE-re. Most menjünk az Exitre, és nyomjunk egy X-et, hogy visszakerüljünk a címképernyőre. Ezután a következő kombinációt adjuk be: FEL, JOBB, LE, BAL, FEL, JOBB, LE, BAL. Ezt követően nyomjunk egy BAL-t, majd egy X-et, hogy visszatérjünk az Options képernyőre. Most tegyük a nehézséget PROFESSIONAL-re, a díjátadót pedig RIDER'S CHOICE-ra. Ismét menjünk az Exitre, és az X-szel térjünk vissza a címképernyőre. Ezúttal a következő kombinációt kövessük: FEL, BAL, LE, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB. Ekkor egy olyan hangot kell hallanunk, mint amilyent a pénztárgépek szoktak adni, ez jelzi, hogy a kód aktív. Most már kezdhetjük a játékot: válasszunk magunknak versenyzőt, majd játéktípust. Amikor a pályaválasztás képernyőjére kerülünk, lám mit tapasztalunk? Nem kellett győznünk egyszer sem, mégis hozzáférünk az összes pályához!

SOVIET STRIKE (PLAYSTATION)

A Soviet Strike pályakódokat már leközöltük, most jöjjön néhány csaló kód!
Ezeket is ugyanúgy a Load/Save opciónál password-ként kell megadnunk.
IAMWOMAN: ez a kód visszaállítja a páncélzatot 1.500-ra amint 0-ra csökken
MOUNTANDEW: visszatöltődik az üzemanyag 100-ra amint kiürül a tank.
NOSFERATU: ezzel a kóddal három helyett hét újrakezdési lehetőséget kapunk
ELVISLIVES: hiába fogy el az életünk, továbbjátszhatunk.

SPACE JAM (SATURN)

A főmenüben menjünk az Options-ra, és nyomjuk meg a gombot, mire a Game Options lesz aktív. Most tartsuk lenyomva mindkét felső gombot, és nyomjuk még hozzájuk az X+Y+Z gombokat is. Mindezeket lenyomva tartva üssünk le még egy Startot is, aminek hatására két új opció fog megjelenni. A Gravity-vel azt szabályozhatjuk, hogy figuráinkra mennyire hasson a gravitációs erő, a Courttal pedig pályát választhatunk.

THE INCREDIBLE HULK (PLAYSTATION)

Hát az Incredible Hulk esetében nem csodálom, ha nincs türelmetek végigvinni bizonyos szinteket, ezért itt vannak a pályakódok:
Level2: 603EE0C530
Level3: B08E0F0802
Level4: 000026B698
Level5: 40074DFF12

THE CROW: CITY OF ANGELS (PLAYSTATION)

A címképernyőről menjünk a Continue opcióhoz, amire ráclickelve az "Enter Password" felirat fog megjelenni. Itt a következő pályakódokat adhatjuk meg:
Pier: HÁROMSZÖG, X, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, KÖR
Boat: X, X, X, X, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, X, X, KÖR
Tomb: HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, X, KÖR
Grave: X, HÁROMSZÖG, X, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, X, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR
Church: HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, NÉGYZET, KÖR
Day of Dead: X, HÁROMSZÖG, X, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, KÖR, X, NÉGYZET, KÖR
Club: HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, KÖR, HÁROMSZÖG, X, KÖR, NÉGYZET, KÖR
Tower: X, X, KÖR, X, NÉGYZET, NÉGYZET, X, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR
Borderland: HÁROMSZÖG, X, X, X, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR
Finale: X, X, X, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, X, X, HÁROMSZÖG, KÖR
A következő kódok ugyan nem pályakódok, de jópofa dolgokat csalhatunk velük elő.
Debug Mode: NÉGYZET, X, NÉGYZET, KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, X, NÉGYZET
Stickman Mode: HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET, KÖR, KÖR, NÉGYZET, X, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG
Giraffe Mode: X, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, X, KÖR
FMV Select: HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, KÖR, KÖR, KÖR, KÖR, KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG

TOBAL NO.1 (PLAYSTATION)

Az alábbi kód valójában nem is cheat, hanem egy speciális mozdulat, amivel Hom sajátkezűleg kapcsolhatja ki magát, és így értelemszerűen elveszti az aktuális fordulót. Ennek megfelelően tehát csak Hommal lehet végrehajtani.
A kombináció: játék közben nyomjuk le az R1, R2, L1, L2, HÁROMSZÖG és LE gombokat egyszerre.

TOMB RAIDER (SATURN)

A következő csalással kicsit izgalmasabbá válik a játék, ha már másodszorra fogunk neki.
Elindítva a játékot menjünk az Inventory-ba, és üssük be a fegyver kódot: X, Y, X, Y, Z, Z, Z, Z, Y, Z, Y, X, X, X és START. Lara ekkor egy hangot hallat. Most üssük be a pályaugrás kódját az "End to Title" képernyőn (az útlevelünk utolsó lapján): Z, Y, Z, Y, X, X, X és START. Lara ekkor ismét megszólal, majd ha egy A-t nyomunk, máris pályát ugrottunk. Ezeket a kódokat minden pályán írjuk be, és a segítségükkel teljesítsük a játékot. Ezek után kezdjünk egy új játékot, menjünk ismét az Inventory képernyőre, és még egyszer üssük be a fegyver kódot. Ugorjunk megint pályát, majd lépjünk be az inventory-ba. Mit látnak szemeink: új fegyverekkel gazdagodtunk.

MECHWARRIOR 2 (PLAYSTATION)

Néhány remek kód következik ehhez a vadiúj akciójátékhoz. A csalásokat password-ként kell beírnunk, majd az X-szel kell jóváhagynunk.
Jump Jet:
#, Y, X, O, /, A, >, Y, O, L
Extra tolóerő:
#, A, X, O, /, A, 4, Y, Y, A
A küldetések megnyitása:
T, <, X, O, /, A, X, A, <, =
A tulajos Mechek aktiválása:
#, O, X, O, /, A, >, >, O, /
Extra ellenállás:
T, #, X, O, /, A, X, <, <, <
Több lőszer:
T, O, X, O, /, A, X, >, T, U
Sérthetetlenség:
#, #, X, O, /, A, >, <, U, Z

HARDCORE 4X4 (PLAYSTATION)

Lépjünk az "Edit Names" képernyőre a Time Trial módban, és ott írjuk be a következő csalásokat:
RAINFROG - extra kemény időjárási viszonyokat biztosít (kis zöld gombökkel)
MAINLINE - a titkos "Mother" pálya kiválasztása

APOK

STREET RACER (PLAYSTATION)

Az options képernyőn álljunk rá a Cup Password-re, s ezután írjuk be bármelyik kódot a következők közül:
turgay - kibővített options képernyő
dougal - kiválaszthatóvá válik a Platinum kupa
trafik - kiválaszthatóvá válik a Silver kupa
nejati - kiválaszthatóvá válik a Gold kupa
A kupa kódok beírása után lépjünk a "Cup Select" képernyőre, ott válogathatunk aztán kedvünkre.

TUROK: DINOSAUR HUNTER (NINTENDO 64)

Ehhez játékhoz már eddig is jónéhány cheat-et közöltünk, íme még kettő:
GRGCHN: Greg Mode, ami annyit tesz, hogy a sérthetetlenség kivételével csaknem az összes cheat aktív
DNCHN: Dana Mode, ami lekicsinyíti az ellenfeleket

REDNECK RAMPAGE (PC)

A cheateket simán, a játék közben kell beírni:
RDALL: felveszi az összes fegyvert maximális municióval, az összes tárgyat és az összes kulcsot
RDELVIS: "Elvis él!"-üzemmód, vagyis sérthetetlenség
RDKEYS: felveszi az összes kulcsot
RDSKILLn: újraindítja az aktuális pályát n ügyességi fokozatban.
RDCLIP: ez mondjuk nem volt rajta az Interplay homepage-én, de a Duke-ból és a Doomból adódott – át lehet vele menni a falakon.
RDUNLOCK: az összes zár és kapcsoló kikapcsolva.
RDRATE: a framerate kijelzése.
RDMONSTERS: eltünteti az összes ellenfelet.
RDGUNS: az összes fegyvert magunkhoz szólítjuk.

CHASM DEMO (PC)

Játék közben nyomjuk le a Backspace és a Tab billentyűket, majd gépeljük be a következőket:
AMMO: maximális lőszer
ARMOR: dupla pajzs
CHOJIN: isten mód
FULLMAP: megmutatja a térképet
INVISIBLE: láthatatlanság 2 percig
KILL: eltünteti az összes szörnyet a pályáról
WEAPON: az összes fegyver maximális municióval

ALIEN TRILOGY (PC)

Csak szimplán gépeljük be játék közben az alábbiakat:
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH: végtelen lőszer az összes fegyverhez
COMEANDHAVEAGO: felveszi az összes fegyvert
NADIAPOPOVxx: átlépés az xx szintre (1-34)

HARVESTER (PC)

Játék közben csak egyszerűen be kell gépelnünk a csalásokat:
MURDERER: felveszi az összes fegyvert
SON OF SAM: felveszi az összes tárgyat
BRUCE: Isten mód
DUSTIN: a Lodge-ra teleportál
BOSTON STRANGLER: a Lodge 2. szintjére teleportál
HELTER SKELTER: a Lodge 3. szintjére teleportál
CHARLES MANSON: a Lodge 3. szintjének a végére teleportál.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2. (PC)

A cheateket csak simán játék közben kell bepötyögni:
911: megnyerni a szintet
1313: feladni egy szintet
8675309: az egész térkép
1911: az utolsó szint
32167: ha az egyik hősünk a képernyőn van öt Black Dragont fogunk kapni

LOST VIKINGS 2. (PC)

A pályakódok:

2. 1STS
3. 2NDS
4. TRSH
5. SW1M
6. WOLF
7. BR4T
8. K4RN
9. BOMB
10. WZRD
11. BLKS
12. TLPT
13. GYSR
14. B3SV
15. R3TO
16. DRNK
17. YOVR
18. OV4L
19. T1N3
20. D4RK
21. H4RD
22. HRDR
23. LOST
24. OBO4
25. HOME
26. SHCK
27. TNNL
28. H3LL
29. 4RGH
30. B4DD
31. D4DY

M.A.X. (PC)

MAXAMMO: maximális mennyiségű lőszer
MAXSURVEY: megmutatja az összes nyersanyag lelőhelyet.
MAXSPY: megmutatja az ellenséges egységeket
MAXSUPER: a kiválasztott egységet 30-as szintre fejleszti
MAXSTORAGE: a nyersanyag tárolókat a maximumra tölti.

NECRODOME (PC)

TANTIOCH: az összes ellenfelet megöli az adott szinten
TCAMELOT: szint befejezése
TCOCOCONUTS: a mozgási módokat váltja
TEXCALIBUR: minden fegyver felvétele
TGIMMESOMESUGARBABY: felveszi az összes tárgyat és az összes fegyver
TIGOTBETTER: maximális egészség
TKNIGHT: isten mód
TSHRUBBERY: felveszi az összes tárgyat
TSMALLROCKS: végtelen muníció
TUNLADENSWALLOW: végtelen üzemanyag
TWALLOW: üzemanyag feltöltése

POD (PC)

Verseny közben gépeljük be az alábbiakat:
LABEL: a sofőr nevét láthatjuk minden autó alatt
RETRO: hátrapillantás
GARAG: megjavítja a rongálódást

SYNDICATE WARS (PC)

Névként adjuk meg: POOSLICE. Ha begépeltük egy furcsa hang jelzi, hogy a kódok aktiválódtak. (Ezután visszatörölhetünk, és megadhatjuk a kívánt nevet.)

A kutatási képernyőn:
O: plusz opciók a kutatási menüben
U: befejez egy napi kutatást

Játék közben:
Alt+C: a szint befejezése
Alt+T: ügynököt rak az aktuális kurzorpozícióba
Shift+Q: maximális fegyverzet és egészség

WAGES OF WAR (PC)

BLOODMONEY: aktiválja a cheateket
ADJECTIVES: minden az összes kereskedőtől
BILL: minden az aktuális kereskedőtől
VERB: extra lőszer
LIBERTY: az összes fegyver és minden tulajdonság a maximumra
ELBOW ROOM: 999 akciópont
NOUN: maximális egészség
DEADMAN: megöli az összes ellenséget
SMOKE: 25 füstgránát
TIMERS: 10 bomba és 10 időzítő
911: 10 elsősegély csomag
STATS: minden tulajdonság a maximumra
HOUR: az időhöz kötött akciónál hozzáad egy órát a küldetés teljesítési idejéhez
MMIN: öt percet hozzáad a küldetés teljesítési idejéhez
OH DARN: kilő 100 aknavető gránátot véletlenszerű pozícióba

SCORCHED PLANET (PC)

Pályakódok: LAVA
GALE
CROC
HEAT
HIGH
BERG
STAR

BLOOD (PC)

BUNZ: maximális fegyver és lőszer
CALGON: szintugrás
COUSTEAU: 200 egészség és búvárruha
EVA GALLI: át lehet menni a falakon be/ki
FUNKY SHOES: szuperugrás
GOONIES: a pálya teljes térképe
GRISWOLD: páncél
I WANNA BE LIKE KEVIN: isten mód
IDAHO: minden fegyver és lőszer
KEYMASTER: felveszi az összes kulcsot
KEVORKIAN: öngyilkosság
LARA CROFT: ugyanaz mint az előbbi, csak még azt is kiírja hozzá, hogy Lara rulez!
MONTANA: minden fegyver, lőszer és cucc
NOCAPINMYASS: isten mód
ONERING: láthatatlanság
SATCHEL: minden tárgy
SPIELBERG: ugrás a következő szintre és kikapcsolja az összes cheatet.

Jíhááá! Bocsánat, csak alkalmilag hagytam abba a Redneck Rampage-et némi Csevegő-írogatás okából, és egy kicsit még rezeg az agyam. Szokás szerint mindenekelőtt a szokásos mentegetőzéssel kezdeném: a múltkoriban könnyelmű ígéretet tettem holmi stábfotók kapcsán, amelyeknek most kellett volna galaktikus kis újságunkban megjelennie – sajnos előre nem látható nehézségek miatt ez a kis házi horrorshow átdiffundál a dupla élvezetű számba. Az előre nem látható nehézségek abban álltak, hogy az összes reménybeli fotóalanyom sikoltva menekült, amikor édesded mosollyal és hátradugott kézzel megkezdtem a becserkésző hadműveletet. Én nem is értem őket: csak vicceltem, amikor azt állítottam, hogy a Dungeon Keeper promóciós anyagához keresek érdekes arcú embereket... Mondjuk egy Vári Zolim már biztos van, mert megfenyegettem, hogy nem nézheti a Homok titkait, ha nem hajlandó előbújni az asztal alól. (A lényegesen fotogénebb Martinból természetesen van négy sorozat, persze a dolog szépségéből némelyest levon, hogy minden kép fényt kapott és egyiket se lehetett előhívni.) Ennyit a fotóriporter nehéz életéről, most térjünk át a postamesterére. Az e havi levéltermést vizsgálva nekem kicsit gyanús, hogy a nyáriasodó időjárásban páran napszúrást kaptak. Ettől függetlenül mindenkit biztosíthatok róla, hogy azért most is véresen komoly, na és persze rendkívül tudományos marad a hangvétel.

OLDALFÚRÓ

Mélyen tisztelt és nagyra becsült főtisztelendő CoVboy! (elfelejtettem a főszerkesztőt) (**Jó kezdés. Szerintem valamit akar az úr...**)

Ez itten egy levél szeretne lenni. (de csak szeretne) Tulajdonképpen több dolog van, ami miatt írok, de csak egy pár jut eszembe:

Már régóta feltűnt, de most már nagyon fúrja az oldalam és kiszámoltam. Hogy mit? (**Az oldaladat?**) Azt, hogy ki mennyit ír az 576-ban. (Cikkeket) A következő számok jöttek ki. (1997. májusa) A listát Vári Zoli vezeti közel 70%-kal! Utána jössz te kb. 20%-kal, végül pedig T.J., Ancy, K.G. és P.K (???) 4%-kal. Én ezt így kicsit irreálisnak tartom. Lehet, hogy nem látok bele az ott folyó munkába, * (Pl. azt is el tudom képzelni, hogy T.T.-nek más munkája van, meg a többieknek is. Plö: csekkek birizgálása, címek elfelejtése, táblázatoktól való herótkapás... stb.) A stábfotóra már régóta várok, ezért helyeslem. (micsoda következtetés!) Itt az alkalom arra, hogy leírjátok, hogy * kinek mi a fontosabb feladata. (**Ühüm. Felfogtam a kérdést. A csillagok elmondták nekem, mint a Republic Lábbeli nevű énekesének. Itt mindenkinek nagyon sok fontos feladata van. Vári Zolinak például a 70% és persze a Homok titkai, nekem a 20% meg egy pár apróság, a kétkaraktereseknek pedig a maguk 4%-a – hogy minden számot olyan 130-140%-ra teljesítsünk.**) Azt nem írtam még, hogy miért csak szeptemberben lesz Net-hozzáférése a lapnak? Én például dec. 30-án megrendeltem és január 1-én már pörgött. (Azért csak jan. 1-én, mert dec. 31-én munkaszünet.) (**Na most ez így, ebben a formában nem igaz. Szeptembertől még nem lesz, akkor fogja csak megmondani ez az információs happy gang, hogy egyáltalán mikortól lehet.**) Mindegy, én tudok várni, csak legyen!

2 dolgot szeretnék még megkérdezni:

1. Honnan jön a név "CoVboy"? Szerintem érdekli a népet, lehetne tudósítani! (**Hát az elsősorban valami pokoli bugyorból jön, másodsorban meg volt régen egy újság, aminek CoV volt a rövidítése, harmadsorban meg a fürdőkádban töltött kellemes órák kapcsán rájöttem, hogy hímnemű vagyok – ebből a három ismeretlenes egyenletből számoltam ki ezt a nevet második nekifutásra. Elsőre az jött ki, hogy $a^2+b^2=c^2$.**)

2. Lehet hogy égő, de én nem tudom, hogy az "576 Kbyte" név honnan származik. És szerintem elég sokan nem tudják még. (**Az is valami matematikai művelet volt, mert csupa entellektüel él ám errefelé! 90-ben a lap profilját szolgáltató Amiga 500-as és C64-es memóriakapacitását összeszorozták egymással, vagy integrálták, vagy valami ilyesmi.**)

Lakatos Balázs, Cegléd

ÖTLET

Elolvastam szokás szerint a Csevegőt. Mivel egyéni ötletet vártok a CD-vel kapcsolatban, akkor itt van. Mivel a legtöbben azért vesznek más újságot, mert van benne CD, jó lenne, ha ti is tennétek bele egyet, de nem a szokásosat, hanem – itt az ötlet! – egy 12cm-es mini CD-t. Ez már önmagában is újdonság, mivel mindenki egy normál CD-t ad hozzá. Ennyit a jövő 576 Kbyte-járól. Sok sikert!

Gabi, Hajdúszoboszló

Hát ez tényleg nagyon jó ötlet. Annyira, hogy már ebben a számban megkezdtük a tesztelését. Maximális miniatürizálásra törekszünk: egy 12nm-es CD-n megtalálod a teljes Dungeon Keepert. Megvan? Hopp... hopp... ott gurul a kis huncut! (Drive majd a dupla számban lesz hozzá.)

NA, EZ MIRŐL SZÓL?

Mi a kotta CoVboy?

(**A kotta? Hát a kotta az több dolog is lehet. Lehet például egy finn tyúkanyó. Aztán lehet például egy minőségjelző, amit Gábor haverom használ ittasság kifejezésére. Aztán lehet még pontokból és pálcikákból álló titkosírás, amelyből öltönyös emberek számomra teljesen érthetetlen módon nagy zajt képesek csinálni. Mindaddig, amíg le nem esik az állványról a földre, mert akkor már terrakotta.**)

Itt Pomy™ (Megint!) Amival™ (Amerikai) párosulva. Most én (Ami™) dumálok, de Pomy™ mond tollba. Persze a leírandókat megdumáljuk. A májusi 576Kbyte nevezetű papírhalmazt



a kezünkbe tartva csavargattuk nyálunkat, miközben szemeink előtt az Interstate'76 járgányai lebegtek. Ebben aztán tényleg minden benne van, ami szemünk-szájunk ingere: a 70-es évek USA-ja + a Starsky bocsi, folyik a tinta (**Ez lehet, hogy nem tartozik a levél szerves egészébe, de olyan kis életszagú nüansz...**) & Hutch-style kocsik + shock action. Persze hallottunk más véleményt is bizonyos műveletlen emberektől) pl. J. Tamás), akik nem ismerik Starskyt és Hutchot, nem hallottak Matuláról sem (Két férfi, egy eset) (**Másodállásban pedig a Tüskevárban pákász**), söt Öreg felügyelőt sem látták, a 70-es évek zenéjéről pedig semmit sem tud. (**Ezt a szégyent! Pedig a Boniem meg a Gúmbéjbigyó nagyon egy ütős darabok voltak!**) Hát elképesztő! Minek nevezed te az ilyet?! (**Nevezzük mondjuk Bélának.**) A témához visszatérve: Ti ott már Interstate'76-oztok, míg mi még az NFSII-höz sem férünk hozzá? A boltokban pedig DRÁGA!!! (**Nana! Maradjunk inkább a szokásos 'Tisztelt Isten!' megszólításnál.**) Itt a nyár, mi meg csak unatkozunk. Hmmm, nincs valami nyári munka nálatok? Elenyésző cash fejében mi is szívesen tesztelünk gamékat + írunk róluk (eléggé objektív) véleményt; de ha nem, a felmosás, illetve mosogatás, rendrakási meló is megteszi. Ezt komolyan gondoltuk. Várjuk válaszod!

Oké. (Én válaszolok, különben jön a klasszikus "szemöldök ráncolós" levél, hogy miért nem válaszoltam.) Hát sajnos tesztelni való éppen nem sok van. Mindent elvittek ezek a népek, csak a Hexen 2-t, a Dungeon Keepert, a Jedi Knightot és a Star Wars Supremacy nem kellett a kutyának sem. Na sebaj, talán karácsonyig csak gazdára találnak... Bejárónőt sem keresünk, már alig férünk tőlük. Jaj! Rosszat sejtek. Van második rész is:

My name is Pomy. (Ez egy tömör levél lesz.) Nagyon-nagyon god az újság, mindig veszem. (**Az nagyon-nagyon god. Havonta csak egyet?**) Pár éve még csak mindig kölcsönkértem, de már (2)4(9) számja veszem, mert a gépem nyárra éri el azt a szintet (P133, 16MB RAM, 8xCD, stb.), hogy nálam is menjenek a gamék, amiről írtok. A dícséret után jön pár kérdés/kérés neked:

1. Légy szíves elárulni az 576-on át milyen nemzetiségűek az alábbi cégek, mert gondolom nem csak engem izgat:
   - Activision
   - GT Interactive
   - Gametek
   - Ocean
   - Psygnosis
   - Lucas Arts (a kedvencem, s ezért tudom amerikaiiiii, (**Vigyázat, a golyóstoll harap.**) de a többit tényleg nem tudom.)
   - Gremlin
   - Ubisoft
   - Microprose

(Hm. Az első kettő jenkinek tűnik, a többi meg ángliusnak. Ami persze nem jelent semmit, mert természetesen van tengerentúli kirendeltségük is, vagy hogy még teljesebb legyen a káosz minden játéknál össze-vissza variálnak a kiadók/terjesztők. Egyébként mitől jó, ha valami amerikai?)

2. Egyetértek GJAZA haverral! (**Én is. Üzenem neki, hogy legutóbbi levelét is vettem, de arra idõrendi zavarok elkerülése végett most itt nem válaszolok neki.**) Kérdőíveket szeretnénk, min. 1/2-et/szám. (**A kérdőívek most pihennek egy picit. Kínzó hiányérzeted leküzdésére javaslom a 97/3 számunk havonként történő utánrendelését, a korlátozott hozzáférhetőségre való tekintettel lehetőleg ötvenes csomagokban – amíg a készlet tart!**)
3. Az 1-es kérdésre nagyon várom a választ, mert fogadtam a nemzetiségekkel kapcsolatban. Tétem 500 Ft/cég, és tudni akarom az igazat. Tényleg írd le a Csevegőben, pretty please... (**Na jó. Az igazság odaát van. Menj át érte a zebrán.**)
4. Miért van az, hogy minden game dobozán ez van: MADE IN U.K.?! (**Mert made volt in UK.**) (Te szereted a briteket? (**Igen. Különösen Shearert a 85. percben, a franciák ellen.**) Én nem.) Van MADE IN USA is? Gondolom azért, mert a játékot ott dobozolják, s így olcsóbb, igaz? (**Félig-meddig. Nem arról van szó, hogy az Egyesült Királyság egy dobozológiai nagyhatalom, hanem mindössze arról, hogy egyszerűbb és kevésbé költségesebb helyben nyomni a CD-t és a dobozt, mint az egész európai kontingenst átcuccolni az óceánon. Természetesen az USA-ban akad Made in USA CD is, csak annak rendszerint más a doboza, mint az európai verziónak. A Made in UK feliratokat pedig azért látod itt a legtöbb doboz alján, mert a hazai CD-forgalmazók is rendszerint az európai változatot szokták importálni from UK. Egy-kétezer kilométerre szállítani ugyanis valamelyest olcsóbb, mint mondjuk tizenötezerre.**)
5. Azt mondják a játékíró cégek 85-90%-a USA-i. Ugye ez igaz? Remélem! Mert mindig az említett UK-t látom a Made in után. Please tudatlanságom oldd fel. (**Nem tudom, ezt most kicsit körülményes lenne kiszámolni. Maradjunk annyiban, hogy azért a jó öreg kontinensbe is szorult még némi kreativitás. Továbbá épp itt az ideje, hogy behelyezzem a CD-játszóba a Clash első lemezét, amelyen több finomság mellett az I'm so bored with the USA című frankó kis song is megtalálható...**)
6. Lucasék után a kedvenc cégem az Infogrames. (Francia, tudom.) Az AITD2-ben elakadtam. A hajón az ágyús szobában érdekes dologra lettem figyelmes. Nem lehet tolni. De amúgy sincs ötletem, mit tegyek? (**Húzogassad...**)

Pomy, Budapest

Ennyi. Ha bekerülök az újságba (elsőre) kapok a havertól 200 Ft-ot. (Remélem meg fogom kapni.) Rakj be please or írj. DE RAKJ BE!

Rendben. Természetesen bárminemű jövedelmed után igényt tartok szerény tiszteletdíjra, ami a szokásos 50%. A másik felét add át az APEH-nek, s neked még mindig megmarad a hírnév és a dicsőség.

Pihentetőnek most egy levél Bagó Pétertől, törzsgárdajelvénnyel kitüntetett budapesti levélírónktól. Pontosabban ez csak egy rövid részlet e havi munkásságából, ugyanis ha súlyosan grafomán barátunk összes témáját nekiállnánk kiboncolgatni, valószínűleg még a hátlapon is Csevegnénk.

A CSEVEGŐHÖZ (TRAGIKOMÉDIA EGY FELVONÁSBAN)

...és most elérkeztünk a Csevegőhöz. Az újság fennállása óta talán ez a legellentmondásosabb rovatotok. Olyan fura dolog ez, még a Zolee idejében kezdődött minden. Valaki beírt valamit, aztán vagy húszan elkezdték azt anyázni, aztán mégiscsak az lett, amit akart. Ez olyan, mint a se veled, se nélküled. Valami megváltozott a Csevegőben, mindenki fel volt háborodva, hogy miért nem olyan, mint régen. Jöttél te, olyan, mint régen, s mégsem olyan... (**Milyen?**) Érted? (**Nem.**) Én értem a te koncepciódat (a közérdekű dolgokra az újságban válaszolni), de valahogy kiveszőben van a humor, belőled vagy a rovatból. Igazán érdekes, hogy az életben tudsz olyanokat csinálni, ami elkélne az újságban is. (**Nocsak. Összefutottunk valahol?**)

A másik Csevegővel kapcsolatos észrevételem az, hogy sajnos nagyon nagyok a betűk. Minden számban változik, nincs neki egysége. Miért nem lehet olyan mint januárban? Jó kicsi betű, jó vékony, s a tied meg egy kicsit vastagítva. Így most nagyon nagy helyet vesz el.

A Csevegővel kapcsolatos problémát igazából nem értem. Az anyázást ismerem, már volt hozzá bőven szerencsém PC-konzol téma kapcsán – de ezt én nem tartom humorosnak, következésképp nem is akarok rajta viccelődni. Kábé annyi a logika benne, mintha egy gasztronómiai újságtól azt várnám el, hogy kizárólag a rántott húsról és a rósejbniről írjanak, mert én azt szeretem. Azonkívül meg engedtessék meg nekem, hogy azoknak a levelére válaszoljak az újságban, akinek én ott is akarok, arról meg nem is beszélve, hogy válaszolni csak azokra a levelekre tudok, amilyenek egyáltalán jöttek. Ha nem olyan a Csevegő, mint "rég", akkor annak az is lehet az oka, hogy nem ugyanazok írnak levelet, mint "rég".

Az meg egy tördelési kérdés, hogy mekkora betűvel és milyen szélességtáblával van írva a Csevegő. Januárban éppen nagyon sokat írtam, és az csak pálcika betűkkel fért be. Szegény tördelőnek a feladata, hogy az aktuális adag kiadjon egy oldalt, nem pedig az enyém, hogy minden hónapban pontosan 19.678 karakter legyen a Csevegő. Nagyok a betűk? Akkor elárulok neked valamit: ez már egy kicsit olvashatatlan lenne, bár biztos sokkal több férne belőle

NO VELLA, YES MORTAL

Üdvözlet, Tehénfiú!

Itt LoRenZo™©®. Nevem a borítékon és nem szeretném, ha az újságban koptatnád. Kösz. Na vágjunk bele. Engem többen leugattak, amikor így szóltam: "ennek a villanypásztornak van stílusa. Vagy van, vagy nekem sincs." Egy duma nem tetszett a múltkori számban. Mi az, hogy "Halál a Mortalosokra"? Édesem, ez egy életforma! Bizomány! Egy vallás! Az a Sztrájker-ember tudott valamit, csak azt nem, hogy a játékbeli figura (Stryker) egy nagy kalap (sípoló hang)!

NO VELLA? JERKZ!!!! Egy két kool novella pedig jót tenne a lap nívójának! (**Ja, meg az én postaládámnak...**)

A múltkoriban valaki elégedetlenkedett, hogy kevés mostanában a fight a Csevegőben, pedig ő milyen jól szokott szórakozni rajta. Gondoltam rendezek ilyen kis össznépi murit: minden hónapban halált hirdetek valakire és akkor a következő számig nagy vidámság veszi kezdetét. Épp a Mortalosokkal kezdtem. Engesztelésképpen átengedem neked az e havi átokszórás lehetőségét.

Méghogy No vella?! Tekintsd meg alábbi kis kulturális mellékletünket!

IRODALMI KÁVÉHÁZ

Magdi néni újabb kalandjai

Szervusz drága Zoleekám! (**Magdi néni szemlátomást szenilis.**) Hát megismersz még aranyom? Én vagyok az, a Magdi néni! Hogy vagy? Mert én jól. Jön a nyár, és a fiúk mennek pótvizsgázni. Eszembe jutott Rozika (Isten nyugosztalja!) egyik tavalyi kalandja. Egy órát biztos elrötyögtem rajta. Rozika éppen horgászott egyik barátjával a tóban, és olvasta az 576 Kbyte-ot. Éppen egy jó programnál tartott és a barátja pont akkor adta oda neki a pecabotot. Rozika – mivel nagyon kövér volt – a vízbe zuhanva akkorát poccsant, hogy a tóból az összes hal a csónakba esett és a mederből távozó víz a falu összes kertjét megöntözte. Még én is eláztam. Na mindegy. Rózika meghótt és nem lesz több ilyen kalandja. Kár. Képzeld el, Józsi bácsi vett két tyúkot. Olyan éhesek, hogy az egész házat fölfalják, beleértve Józsi bácsit is. Most már nem írok többet, mert már fáj a kezem a sok írástól. Viszlát Zoleekám! Majd nyáron meglátogatlak!

Móricz Barnabás, Szombathely

Gratulálok. Roppant életszerű kis tárca. Belőled egyszer még talán a Szomszédok c. kisszabású szappanopera dramaturgja is lehet.

Versünk is van:

Az újsághoz szeretnék szólni,
szerény véleményemet leírni,
Az újságosnál szoktam venni,
és a WC-ben kezdem olvasni.
(**Nana, adásban vagyunk, színvonalat nem feszegetni!**)
Ott a jó, nem zavar senki,
és legalább egyedül lehet lenni.
Kinyitom az 576-ot,
és a Csevegőnél leragadok.
Mire a végére érek,
a "dolgommal" is végzek.
(**Köztudott hogy e postadoboz néminemű szorulást okoz.**)
A WC-ből a szobámba megyek,
hogy minden cikket szemügyre vegyek.
A borítóra nézve kicsit dühös leszek,
a 7-es tetején valamit észreveszek.
Az újság ára kicsit magas ,
jó lenne benne egy CD-s tasak.
Minden cikk nagyon jó,
főleg a leírásokról szóló.
De a többi része se kutya,
minden oldal nagyon f****.
(**Hopplá! A poéta urat kezdi elragadni a költői hév...**)
CoVboy te vagy az újság feje,
csak így tovább, mindent bele.

U.i.: Olyan képeket rakjatok a Csevegőbe, mint a januári számban levő nőcike. (**Jó. A Playboyban lesz Dungeon Keeper?**)

U.i.2: Oldalamat fúrja a kíváncsiság, hogy melyik játék tetszik neked igazán. (**Úgy igazán nem sok. Esetleg az a kis 'kérdezz-felelek', amit itt a Csevegőben szoktam játszani...**)

Ennyit a művelődésről, meg az e hóra rendelt postai adagról. Nyár van, vonuljatok el szépen nyaralni, és vigyázzatok rá, hogy kő kövön ne maradjon.

CoVboy

HASZNOS TÁRGYAK TÁRHÁZA!

Dark Reign-játék

Hogy hívják a program designerét, aki egyébként a Warcraftokban is tevékeny szerepet vállalt?

A helyes válasz beküldői között egy eredeti **Dark Reign tájoló**t sorsolunk ki. Így legalább senki nem próbál a továbbiakban hosszában átkelni egy folyón...

KKND játék

Hány küldetés található az Electronic Arts finom kis C&C-utánzatában?

A helyes válasz beküldői között egyerőteljesen designolt **KKND szemüveg**et sorsolunk ki. Ugyan nem látod vele rózsaszínben a világot, viszont sokkal sötétebben.

Need for Speed II játék

Hány hengeres a játékban szereplő Lotus Esprit?

A helyes válasz beküldői között **5 darab csinos Need for Speed II póló**t sorsolunk ki. Mivel szép piros, legelgető szarvasmarhák közötti hangulatos sétára kiválóan alkalmas.

576 JÁTÉK 576 JÁTÉK 576 JÁTÉK

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KÍNÁL

Commodore-64 - Amiga Gyorsszervíz és kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

A500-as 1.3, 2.0 Kickstart átkapcsoló + 4MB + 2 MB RAM + monitor + külső drive + egér + joy + lemezek. Irányár: 60000Ft. Érd.: 178-4527

Eladó egy Amiga600-as (V2.05 Kickstart-tal), 1MByte RAM-mal + 300 lemez (a legszínvonalasabb játékokkal) + mouse + joystick. Irányár: 25.000Ft. Érd.: (06-29) 442-280

C64 KERES

Keresek C64 lemezre felhasználói oktató és játékprogramokat. Listát kérek. Címem: Dén Péter 2673 Csitár, Petőfi Sándor u. 62.

C64 KÍNÁL

C64-es, floppy-val, magnóval, cartridge-el, sok játéklemezzel eladó. Irányár: 16ezer Ft. Tel.: 294-2493

PC KÍNÁL

Eladó PC-CD ROM-ra: eredeti FIFA '96, Cyberiall, valamint DX4-es proci, PCI-os alaplappal. Tel.: 06-26-391-091 Spáth Szilveszter

Eladó: 486SX33-as PC SVGA monitor 1,44 HDD 170-es Wincsi és játékok vagy PSX-re cserélhető. Érd.: 06/99/382-594 (17h)

EGYÉB KERES

Keresem GameBoy-ra a Tiny Toon című programot. Más program nem érdekel. Cserébe 2 programot adok. Tel.: 82/317-134

NES-re Megaman 1, 2, 4, 5, 6-ot keresek. Tel.: 62/421-461

EGYÉB KÍNÁL

Eladó egy Diamond 64 Video 3240 2MB VRAM PCI, egy Genoa Ark 2000 2MB EDO RAM PCI és egy Diamond Stealth 64 1MB DRAM VLB VGA kártya, egy Opti 486 VLB alaplap, egy AMD 486 DX-4 100 és egy Cyrix 6X86 P166+ Proci, egy Quantum 540MB Wini, egy Turtle Beach Monte Carlo (SB Pro, Roland, GM Komp.) és egy Gravis Ultrasound Ace hangkártya, egy Gravis Gamepad. Tel.: (napközben:munkahelyi, Polgár Endrét keresd): 269-2033/167 mellék

Eladó egy nagyon jó állapotú GameGear + 3 játék + adapter. Irányár: 15800Ft. Ugyanitt PC-re 3D Movie Maker originál CD eladó 7000Ft-ért. Érd.: 06/96/413-091

Eladó SMDII + 2 pad + Dino Dinis Soccer + MK3. Az árban megegyezünk. Playstation csere is érdekel. Tel.: 32/350-015

Eladó SNES S.Mario World, NBA Jam és Jam T.E., Donkey Kong 1-2, Killer Instinct, Earthworm Jim2, és Rise of the Robots játékokkal 35000Ft-ért. Külön is: SNES: 10000Ft, játékok: 3500 Ft/db. Tel.: (06-23) 342-288 / 341-134

Eladó SNES + 2 joy + Wolfenstein 3D, S.Turrican2, Daffy Duck, Judge Dredd + Mickey Mania + S.Metroid. Irányár: 44000Ft. Tel.: 257-84-05 Nagy Róbert

Eladó 2 db SEGA Saturn tartozékokkal + játékokkal (Alien Trilogy, Bug). Tel.: 48/466-029 (17h után)

Eladó egy SEGA MSII + 3 játék: Sonic, The Ninja, Off Road össz.: 5000Ft-ért. Külön még egy Quickjoy V. Ára: 2500Ft. Tel.: 257-86-29

Eladó! 3 éves SMD + 2 x 3 gombos és 1 x 6 gombos joy-jal 17000Ft-ért. Játékok 3000 - 6000Ft-ig. Érdeklődni lehet minden nap 17 órától. Tel.: 397-0944 Ifj. Kornics János

Eladó Sony Playstation-re Andretti Racing 8000Ft-ért. Csere is érdekel. Tel.: 06-62-293-723 Kis Dániel 16h-tól

Eladó: SNES + 2 joy + 7 db kazetta. Telefon: 262-67-23 Érdeklődni: 18-21 óráig

Eladó SNES + 1 joy + 5 db játék (Start Wars Trilogy, Batman3, Terminator2). Ár: 42000Ft. Papp László Dunaújváros Tel.: (25) 407-124 (15h után)

Eladó PSX-re Crash Bandicoot 8500Ft vagy elcserélném Pl. FIFA '97, Mortal Trilogy, Alien Trilogy, Forma I. stb. Továbbá S.GameBoy 3500Ft. Tel.: 36/311-705 (17h után)

Eladó Nintendo (Ultra 64) + 2 joy + 2 játék: Wave Race 64 és USA átalakítóval Killer Instinct Gold. Érdeklődni: Tel.: 47/313-870

Eladó SNES-re Killer I. 7500Ft. és D.K. Country2. 8500Ft. Érd.: 06-96-451506 (16h után)

SNES-re játékok olcsón eladóak: Super Mario World, Mario Missing, Bust Loose, Mortal Kombat 1, Star Wars 1-2, Joe és Mac, Smurfs 1, Aladdin, Nigel Mansell World Championship, Donkey Kong 3 + 2 db konverter (USA). Különkülön is. Tel.: 06/27/304-253

Jó állapotban lévő GameBoy-omat négy játékkal, Game Light Plus-szal, összekötő kábellel kedvező áron eladnám. Érdeklődni este: 06-27-347-343-as telefonszámon.

Eladó egy SMD2 + 3 joy + 7 játék + MS Converter + 9 MS játék. I.ár: 38.000Ft. Érd: Tel.: 32-63-783 Acsády Soma

EGYÉB CSERE

Szeretném elcserélni Toy Story c. MD kazettámat MKII-re, Stargate-re, Judge Dredd-re vagy Earthworm Jimll-re. Emődi Imre 5527 Bucsa, Kossuth út 44.

A P R Ó H I R D E T É S I   S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:
Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő   S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

negyed évre	850,-
fél évre	1650,-
egy évre	3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot......................példányban

Megrendelő neve:...

Címe:...

....

Irányítószám:...

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

90/1 CARRIER COMMAND, IRON LORD, SPACE QUEST II
90/2 BUDOKAN, F29 RETALIATOR, FUTURE WARS
90/3 CASTLE MASTER, MIDWINTER, VENDETTA
90/4 BLOOD MONEY, INDIANA JONES III, TUSKER
90/5 LOGO, RINGS OF MEDUSA, UNREAL
90/6 FULL METAL PLANET, OPERATION STEALTH, ROCKET RANGER
90/7 DAMOCLES, PRINCE OF PERSIA, WINGS
91/1 CADAVER, SHADOW OF BEAST II, SUPREMACY
91/2 CODEMAN ICEMAN, DIZZY IV, INDIANAPOLIS 500
91/3 ELVIRA, NARCO POLICE, PARADROID 90

91/4 BATTLE COMMAND, DRAGONS LAIR II, LEMMINGS
91/5 LAST NINJA III, NIGHT SHIFT, TURRICAN II
91/6 CHUCK ROCK, ESCAPE FROM COLDITZ WIZARDRY
91/7-8 ARMOUR GEDDON, GEM X, RAILROAD TYCOON
91/9 DEATH K. OF KRYN, DEUTEROS, F15 II
91/10 ELF, SPEEDBALL 2, THUNDERHAWK
91/11 BATTLE ISLE, ROD LAND, SILENT SERVICE II
91/12 CRUISE FOR CORPSE, HEAD OVER HILLS, UTOPIA
92/1 EXILE, JAMES POND II, MOONFALL
92/2 ANOTHER WORLD, CELTIC LEGENDS, RED BARON

92/3 FORMULA 1 GP, LARRY 5, POPULOUS 2
92/4 BIRDS OF PREY, BLACK CRYPT, PINBALL DREAMS
92/5 MERCENARY 3, POOLS OF DARKNESS, SPECIAL FORCES
92/6 EPIC, EYE OF BEHOLDER II, SOUL CRYSTAL
92/7-8 CREATURES 2, DUNE, MONKEY ISLAND 2
92/9 HOOK, LURE OF TEMPRESS, SPACE QUEST IV
92/10 DARKSEED, PREMIERE, SIM EARTH
92/11 A TRAIN, SHADOW OF BEAST III, SWORD OF HONOUR
92/12 ATAC, PERFECT GENERAL, SILLY PUTTY
93/1 GOBLINS 2, HUMANS, WIZARDRY 7

93/2 COMANCCHE, FLASHBACK, STREET FIGHTER 2
93/3 DRAGON S LAIR III, DUNE 2, SLEEPWALKER
93/4 COBRA MISSION, ECO QUEST, X WING
93/5 CHUCK ROCK II, DESERT STRIKE, SUPERFROG
93/6 JORDAN IN FLIGHT, LEGACY, STRIKE COMMANDER
93/7-8 LOST VIKINGS, SPACEHULK, SYNDICATE
93/9 FIELDS OF GLORY, ISHAR II, LANDS OF LORE
93/10 DARK HALF, ONE STEP BEYOND, WARLORDS II
93/11 COMBAT AIR PATROL, PRIVATEER, SEAL TEAM
93/12 NHL HOCKEY, SHADOW CASTER, SIMON THE SORCERER

94/1 LARRY 6, MORTAL KOMBAT, SETTLERS
94/2 ALONE IN THE DARK 2, DOOM, TFX
94/3 HEIMDALL 2, SIM CITY 2000, SKIDMARKS
94/4 ARCHON ULTRA, DRAGONSPHERE, F14 FLEET DEFENDER
94/5 BENEATH A STEEL SKY, HORDE, UFO
94/6 IMPOSSIBLE MISSION 2025, SABRE TEAM, WRATH OF THE DEMON
94/7-8 AL QUADIM, K240, OVERLORD
94/9 OUTPOST, THEME PARK, TIE FIGHTER
94/10 COLONIZATION, DELTA V, DOOM
94/11 ARMOURED FIST, DREAMWEB, MASTER OF MAGIC

94/12 ECSTATICA, INFERNO, NASCAR
95/1 LITTLE BIG ADVENTURE, POWER DRIVE, WARCRAFT
95/2 DESCENT, MAGIC CARPET, WING COMMANDER 3
95/3 ALONE IN THE DARK 3, HOKUM KA 50, NEWCOMER
95/4 DARK FORCES, LOST EDEN, US NAVY FIGHTERS
95/5 DISCWORLD, SKIDMARKS 2, UFO 2
95/6 FULL THROTTLE, MICRO MACHINES 2, RISE OF TRIAD
95/7-8 JAGGED ALLIANCE, METAL MARINES, VIRTUAL POOL
95/9 DUNGEON MASTER 2, MECHWARRIOR 2, PANZER GENERAL
95/10 SOMMAND & CONQUER, FADE TO BLACK, NEED FOR SPEED

95/11 CEASAR 2, FIFA 96, SCREAMER
95/12 MORTAL KOMBAT 3, STONEKEEP, WORMS
96/1 INDYCAR 2, REBEL ASSAULT 2, THE DIG
96/2 DONKEY KONG COUNTRY 2, EARTHWORM JIM HEXEN
96/3 SEA LEGENDS, TOUCHE, WING COMMANDER 4
96/4 BIG RED RACING, DUKE NUKEM 3D, RAYMAN
96/5 CYBERIA 2, EF 2000, STORM
96/6 BAD MOJO, MEGARACE 2, SETTLERS 2
96/7-8 AH64D LONGBOW, ECCO THE DOLPHIN, QUAKE
96/9 AFTERLIFE, BERMUDA SYNDROMA, RESIDENT EVIL

96/10 BROKEN SWORD, SCREAMER 2, TOMB RAIDER
96/11 FIIFA 97, HARDLINE, TEKKEN 2
96/12 DESTRUCTION DERBY 2, PRIVATEER 2, VIRTUA FIGHTER
97/1 DISCWORLD 2, LARRY 7, TOONSTRUCK
97/2 FLYING CORPS, DIABLO, PHANTASMAGORIA 2
97/3 TOMB RAIDER, M.A.X., ECSTATICA II.
97/4 MDK, THEME HOSPITAL, G-NOME
97/5 X-WING VS. TIE FIGHTER, IMPERIUM GALACTICA, INTERSTATE '76

KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:
az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért.
Legújabb akciónk:
az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá.
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk.
A megjegyzés rovatba írd be: "RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!
A pirossal jelölt tételek a hátlapon levő szelvény bemutatásával kaphatók akciós áron!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

H/ 11TH HOUR	HIVJ
H/ 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	3999
H/ 1944 ACROS THE RHINE	3999
H/ 7TH GUEST	3999
100 ARCADE ACTION	1999
100 CLASSIC ACTION	1999
100 FIGHTING ACTION	1999
100 RACING ACTION	1999
100 SPORTS ACTION	1999
3 KOPONYA TOLTECEK KINCSE	9999
ABSOLUTE PINBALL	9999
ABUSE	9999
ADVANCED CIVILIZATION	4999
ADVENTURES OF BATMAN	
& ROBIN	2999
AFTERLIFE	4999
AIR WARRIOR II	11999
H/ AIRBORNE RANGER	1999
AL UNSER JR. ARCADE RACING	2999
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999
ALIEN INCIDENT	3999
ALIEN ODYSSEY	3999
ALIEN TRILOGY	10999
ANIMAL	HIVJ
ARCADE AMERICA	3999
ARCADE EXPLOSION vol. II	1999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999
ARMORED FIST /CLASSIC	3999
ASSAULT RIGS	4999
AWARD WINNERS 4	9999
BANZAI BUG	9999
BARBIE FASHION DESIGNER	11999
BATTLE ARENA TOSHINDEN	9999
BATTLE BEAST	9999
BATTLE CRUISER 3000AD	11999
BATTLE SHIPS	5999
H/ BENEATH A STEEL SKY	3999
BEST 3D GAMES OF 95	2999
BEST GAMES OF 95	2999
BEST OF ARCADE GAMES	2999
BEST OF BATTLE GAMES	2999
BEST OF WINDOWS GAMES	2999
H/ BIG RED RACING	3999
H/ BIRDS OF PREY	3999
+BLACK KNIGHT	3999
BLAKESTONE	2999
BLOD & MAGIC	10999
BLOODNET	3999
BLOODWING	3999
BUG	9999
BUG TOO	9999
BUREAU 13	3999
BUZZ ALDRIN RACE	3999
H/ CANNON FODDER 2	3999
CAPITALISM PLUS	HIVJ
CAPTAIN QUASAR	4999
CAR & DRIVER	2999
CASINO DELUXE	6999

CENTRAL INTELIGENCE	3999
CHAMPIONSHIP MANAGER	
96/97	5999
CHAOS CONTROL	3999
CHRONICLES OF THE SWORD	4999
CHRONOMASTER	4999
CITY OF LOST CHILDREN	12999
H/ CIVIL WAR	3999
H/ CIVILIZATION	3999
CIVILIZATION 2	11999
CLANDESTINY	4999
H/ COLONIZATION	3999
COLOSSUS CHESS X	3999
COMANCHE 3	12999
COMBAT CLASSICS 3	4999
COMMAND & CONQUER	7999
COMMANDER BLOOD	3999
COMPLETTE ONSIDE SOCCER	6999
CONQUERROR AD 1086	5999
CONQUEST OF NEW WORLD	4999
COUNTER STRIKE RED ALERT	
DATA	4999
H/ CREATURE SHOCK	3999
CRUSADER NO REGRET	9999
CRUSADER NO REMORSE /	
CLASSIC	4999
CYBERIA	4999
CYBER MAGE	9999
CYBER SPEED	9999
D	3999
D1000	3999
DARKER	3999
H/ DARK FORCES	4999
DARK LIGHT CONFLICT	11999
H/ DAWN PATROL	2999
H/ DAY OF TENTACLE	3999
DAYTONA USA	9999
DEADLINE	4999
DEADLY GAMES	11999
DEATH RALLY	9999
DESERT & JUNGLE STRIKE	3999
H/ DESTRUCTION DERBY	4999
DESTRUCTION DERBY 2	11999
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
DID S VIRTUAL WORLDS	4999
DISCOVERIES OF DEEP	6999
DISCWORLD	4999
DOOM 2	4999
DR BRAIN LOST MIND	6999
DRAGONHEART	7999
DREAMWEB	3999
DUKE NUKEM 3D ATOMIC	
EDITION	7999
DUKE NUKEM II	2999
DUNE	2999
DUNGEON MASTER II	3999
DUST	3999
EARTH SIEGE	3999

EARTH SIEGE 2	9999
EARTHWORM	
JIM+PITTFAL+GAMEPAD	9999
H/ ECSTATICA	4999
EF2000 EVOLUTION	11999
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
EF2000 TACTCOM	5999
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
EIGHT BALL DELUXE	2999
H/ ELF	1999
EMPIRE SOCCER	1999
ERASER TURNABOUT	11999
EVOLUTION - CIVILIZATION II	
DATA	4999
EXHUMED	11999
EXTRACTORS	3999
EXTREME CHESS	10999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999
EXTREME VELOCITY	
COMPILATION	11999
-AH64D LONGBOW	
-ATF	
-EF2000	
EYE OF BEHOLDER III	2999
H/ F14 FLEET DEFENDER	
& SCENARIO	3999
H/ F15 STRIKE EAGLE III	3999
F22 LIGHTNING II	9999
F117A	2999
FADE TO BLACK	9999
FAST ATTACK	9999
FATAL RACING	5999
H/ FIELDS OF GLORY	3999
FIFA 96 / CLASSIC	4999
FIFA SOCCER / CLASSIC	3999
H/ FLASHBACK	3999
H/ FLIGHT UNLIMITED	4999
FLYING CORPS	11999
H/ FOOTBALL GLORY	2999
FORK IN THE TALE	9999
FORMULA 1 3DFX	12999
H/ FORMULA 1 GP	3999
FORMULA 1 GP 2	9999
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
FRANKENSTEIN	1999
FREDDY PHARKAS	3999
FRONT LINES	4999
H/ FULL THROTTLE	4999
FUN PACK	2999
FUN PACK 2	2999
FUN PACK 3	2999
G-NOME	11999
H/GRAND PRIX MANAGER	4999
GRAND PRIX MANAGER 2 C.E.	12999
GREAT NAVAL BATTLES II	6999
GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT	5999
GREMLIN CD3 COMPILATION	2999
GREMLIN CD5 COMPILATION	2999
GT RACING	HIVJ
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
GUILTY	3999
GUTS & GARTERS	HIVJ
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
HARVEST OF SOUL / SHIVERS 2	11999

HELLFIRE ZONE	3999
HELP COMPILATION	4999
HERETIC SHADOW OF SERPENT	
RIDERS	4999
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	11999
HEROES OF THE 357TH	2999
HI OCTANE	3999
HIND	9999
IM1A2 ABRAMS	11999
INCA	4999
INCA COLLECTION	6999
INDIANAPOLIS 500	2999
INDYCAR RACING 2	9999
INFERNO	3999
H/ INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
H/ INTERNATIONAL SOCCER	1999
H/ INTERNATIONAL TENNIS	1999
INTERSTATE 76	11999
IRON ASSAULT	3999
IRON HELIX	3999
ISHAR	2999
JACK THE RIPPER	3999
JAZZ JACK RABBIT	4999
JET FIGHTER III	9999
H/ JIMMY WHITE SNOOKER	3999
H/ JOHNNY BAZOOKATONE	3999
JOURNEYMAN PROJECT	3999
JURASSIC PARK	2999
KICK OFF 97	12999
KID S KIT 4-7	9999
KID S KIT 8-12	9999
KINGS QUEST VI	4999
KINGS TABLE	2999
KKND	9999
LABYRINTH OF TIME	4999
H/ LANDS OF LORE	4999
LAST DINASTY	3999
LAST EXPRESS	HIVJ
LEGEND OF KYRANDIA	3999
H/ /LEGEND OF KYRANDIA 2	
HAND OF FATE	4999
H/ LEGEND OF KYRANDIA 3	3999
H/ LEMMINGS 3D	4999
H/ LINKS 386	3999
LITTIL DIVIL	3999
LITTLE BIG ADVENTURE /	
CLASSIC	3999
LOADSTAR	4999
LODERUNNER	3999
LOMAX	9999
LORDS OF MIDNIGHT	5999
H/ LOST EDEN	3999
LOST VIKINGS 2	11999
H/ LOTUS 3	1999
MACHIAVELLI THE PRINCE	8999
MAGIC CARPET	3999
MAGIC CARPET DATA	4999
MAGIC CARPET 2	4999
MAGIC THE	
GATHERING/ACCLAIM	10999
MAGIC THE GATHERING/	
MICROPROSE	11999
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
MANIC KARTS	3999

MASTER OF ORION II	11999
MAXIMUM ROAD RACE	3999
MDK	9999
MEGA MAN X 3	11999
MICROCOSM	4999
H/ MONKEY ISLAND 1&2	4999
MONOPOLY	5999
MORTAL COIL	3999
MORTAL KOMBAT 3	4999
MOTO RACER	12999
MOTOR MASH	HIVJ
MUPPETS INSIDE	7999
MUPPETS TREASURE ISLAND	9999
NASCAR 2	10999
NASCAR	3999
NASCAR + TRACK PACK	3999
NASCAR TRACK PACK	4999
NATO FIGHTERS	5999
H/ NAVY STRIKE	4999
NBA LIVE 97	12999
NEED FOR SPEED 2	12999
NEED FOR SPEED SPECIAL E.	HIVJ
NHL 96 /CLASSIC	3999
NHL 97	12999
H/ NIGEL MANSELL WORLD	
CHAMPION	1999
NINE	11999
NO RESPECT	HIVJ
NOCTROPOLIS	3999
NOMAD	2999
OLYMPIC GAMES	3999
OLYMPIC SOCCER 96	3999
H/ OVERLORD	3999
PANDEMONIUM	HIVJ
PANDORA DIRECTIVE	11999
PANZER DRAGOON	11999
PATRICIAN	3999
PBA BOWLING	3999
H/ PINBALL 2000	2999
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999
H/ PIRATES GOLD	3999
POWER CORRUPPTION & LIES	6999
POWER DRIVE	6999
POWER F1	9999
PREMIER MANAGER 97	11999
PRISONER OF ICE	9999
PRIVATEER 2 / DARKENING	12999
PRO PINBALL - THE WEB	7999
PRO PINBALL - TIME SHOCK	HIVJ
H/ PUSH OVER	1999
PYROTECHNICA	3999
Q.A.D.	HIVJ
QUAKE	9999
QUAKE MISSION PACK 1	6999
QUAKE MISSION PACK 2	5999
H/ RAILROAD TYCOON DELUXE	3999
RAPTOR	2999
H/ REBEL ASSAULT	4999
REBEL ASSAULT 2	11999
RED ALERT	11999
REDNECK RAMPAGE	11999
REPÜLŐ KASTÉLY	7499
RETRIBUTION	3999

RETURN FIRE	4999
H/ RIDDLE OF MASTER LU	9999
H/ RISE OF TRIAD	3999
RISE & RULE OF ANCIENT	
EMPIRES	5999
RISE OF ROBOTS	7999
RISK	5999
ROAD WARRIORS	2999
ROLLING STONES -	
VODOO LONGUE	3999
H/ SAM & MAX HIT THE ROAD	3999
SCARAB	12999
SCORCHER	11999
H/ SCREAMER	3999
SCREAMER 2	9999
SEA LEGENDS	9999
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	11999
SENSIBLE GOLF	3999
SETTLERS 2 MISSION DISK	4999
SETTLERS 2+ARCHIMEDIAN	
DYNASTY	9999
SHADOW CASTER	3999
SHANNARA	3999
SHELL SHOCK	4999
H/SHERLOCK HOLMES	
LOST FILES	3999
SHIVERS	3999
SHOCK WAVE ASSAULT	3999
SILVERLOAD	3999
H/ SIM CITY	4999
SIM GOLF	11999
SIM PARK	9999
H/ SLEEPWALKER	1999
SLIPSTREAM 5000	3999
SONICK & KNUCKLES	9999
SPACE HULK 2	11999
SPACE QUEST VI	9999
SPEVCTRE VR	6999
SPEED HASTE	4999
SPEEDSTER	9999
SPELLCASTING PARTY PAK	3999
SPIDERMAN SEPARATION	
ANXIETY	5999
SPQR	11999
SPUD	9999
STAR BALL	3999
STAR CRUSADER	3999
STAR GENERAL	11999
STARLORD	3999
STAR TREK FINAL UNITY	4999
STAR TREK GENERATIONS	12999
STEEL PANTHERS II	9999
H/ STREET FIGHTER 2	3999
STRIFE	10999
STRIKE COMMANDER	3999
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999
H/ SUPER CARS INTERNATIONAL	2999
SUPER KARTS	4999
SUPER SKI PRO	6999
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	3999

SYNDICATE WARS	4999
SYNERGIST	5999
SYSTEM SHOCK	7999
TEAM F1	10999
TEMPTATION COLLECTION	8999
TERMINAL VELOCITY	3999
TESTDRIVE OFF ROAD	12999
H/ TFX	3999
THEME HOSPITAL	12999
THEME PARK	3999
THEXDER	3999
H/ THUNDER HAWK 2	3999
THUNDER HAWK 2	7999
H/ TIE FIGHTER COLLECTOR CD	4999
TIGERSHARK	11999
H/ TILT	3999
TIME GATE	5999
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
TOMB RAIDER	9999
TOP 100 WINDOWS vol. III	1999
H/ TOP GUN	3999
TOTAL DESTRUCTION	3999
TOUCHE ADV. OF 5TH	
MUSKETEER	9999
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
TRACK ATTACK	3999
H/ TRANSPORT TYCOON	3999
TUNNEL B1	9999
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	HIVJ
H/ UFO ENEMY UNKNOWN	3999
ULTIMATE DOOM	4999
ULTIMATE SOCCER	
ENCYCLOPEDIA	4999
UNIVERSE	4999
US MARINE FIGHTERS	5999

US NAVY FIGHTERS /CLASSIC	4999
VIKING CONQUEST	7999
VIRTUA COP	11999
VIRTUAL KARTS	3999
VIRTUAL SNOOKER	9999
VODOO KID	HIVJ
VOLFIED & PIPE MANIA	1999
WAGES OF WAR	9999
WAR COLLEGE	9999
WAR COMMAND EXPLOSION	1999
WARCRAFT	3999
WARHAMMER	9999
WARPLANES	7999
WETLANDS	6999
WHERE IS WALLY	3999
H/ WING COMMANDER	2999
WING COMMANDER III	4999
WING COMMANDER IV	9999
MAGYAR LEÍRÁSSAL	
WINGS OF GLORY	5999
H/ WIPEOUT	4999
H/ WITCHAVEN	3999
WITCHAWEN II	3999
WIZARDRY GOLD	11999
H/ WIZKID	1999
WOLF	3999
WORMS	4999
XANTH	3999
H/ X COM TERROR FROM DEEP	3999
X COM UNKNOWN	
TERROR UFO 1+2	9999
X MILES RALLY CHAMP. ADD ON	4999
H/ X WING COLLECTOR CD	4999
X WING VS TIE FIGHTER	12999
ZEPPELIN	3999
ZONE RAIDERS	3999

1+5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1999	GRAND PRIX CIRCUIT	1999
BLUES BROTHERS	1999	INT.ATHLETICS	1999
BOMBUZAL	1999	PREDATOR 2	1999

1+50 JÁTÉK

F15 STRIKE EAGLE	3999	M1 TANK PLATOON	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999	SPECIAL FORCES	3999
GUNSHIP	3999	SUPER TETRIS	3999
KNIGHTS OF SKY	3999		

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat.
Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):
1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

ALADDIN	4999
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	2999
BATTLE ISLE DATA	3999
BREAKTHRU	3999
COMANCHE	7999
DAEMONSGATE	3999
DARKER	6999
DESERT STRIKE	3999
DREAMWEB	2999
F14 FLEET DEFENDER SCENARIO	3999
FIFA SOCCER INTERNATIONAL	3999
FREE DC	4499
GUILTY	3999
GUNSHIP 2000	4999
IMPERIAL PURSUIT/	
X WING DATA	4999
INFERNO	5999
INHERIT THE EARTH	4999
JAGGED ALIANCE	6999
JUNGLE BOOK	4999
LEGEND OF KYRANDIA 2	
HAND OF FATE	3999
LION KING	4999

LOTUS III	2999
MIDWINTER II	2499
MORTAL KOMBAT	2999
PARAGLIDING	2999
PATRICIAN	4999
PEPPER S ADVENTURE	2999
PINBALL DREAMS 2	3999
PIZZA TYCOON	4999
PYROTECHNICA	3499
QUEST FOR GLORY II	2999
RAILROAD TYCOON DELUXE	2999
RETURN OF THE PHANTOM	5999
REX NEBULAR	4999
RINGWORLD	3999
SENSIBLE GOLF	7999
SPECTRE VR	5999
STARLORD	3999
SYSTEM SHOCK	6999
TRANSPORT TYCOON	
WORLD EDITOR	3999
WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE	2999
ZEPPELIN	3999

MICROSOFT HOME PROGRAMOK

JÁTÉKOK

CLOSE COMBAT	9999	GOOSEBUMPS	9999
DEADLY TIDE	5999	HELLBENDER	5999
FLIGHT SIMULATOR 6.0	12999	MONSTER TRUCK	9999
GEX	9999	THE NEVERHOOD	11999
GOLF 3.0	9999	ULTIMATE CLIMB	7999

KIDS SOROZAT

3D MOVIE MAKER 1.0	9999	CREATIVE WRITER 2.0	7999

REFERENCIÁK WIN95-RE

ENCARTA WORLD ATLAS 2.0	11999	CINEMANIA 97	7999
ENCARTA 97	11999	MUSIC CENTRAL 97	9999

AUTÓÚTVONALAK

AUTOROUTE EXPRESS EUROPE 5.0	14999